Año IV Número 40 - 395 Pesetas



SUPLEMENTO ESPECIAL

Nuevas Tecnologías

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS

HOBBY PRESS

8 426239 010016 00040

SATURN, CADA DÍA MÁS CERCA

Así es el primer juego para la futura consola de Sega

VIRTUA FIGHTER

SUMARIO

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección:
Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción:
Carlos de Frutos, Esther Barral,
Antonio Caravaca,
J.C. Romero (traductor).
Diseño y Autoedición:
S. Fungairiño (Jefe de sección),
Millán de Miguel
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Departamento de Sistemas:
Javier Del Val
Secretaria de Redacción:
Ana Torremocha
Dibujos: Beatriz Leoz
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales:
Marshal Rosenthal (USA),
Dereck de la Fuente (Gran Bretaña)
Colaboradores:
E. Lozano, Olga Herranz, David García.

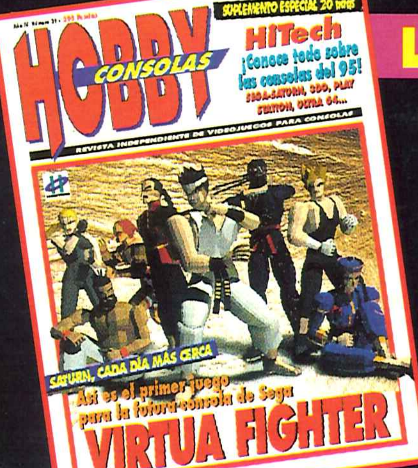
Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Suscripciones: Tlf.:654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. De los Reyes (Madrid)
Tel: (91) 654 81 99

Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km.11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



LA PORTADA: VIRTUA FIGHTER

La mayoría ya lo habréis visto en las recreativas y conoceréis todas sus virtudes. Pero lo que no sabíais es que pronto (bueno, aún habrá que esperar unos meses), podréis disfrutar de «Virtua Fighter» en vuestra propia casa, siempre que tengáis una SegaSaturn, claro. Y qué mejor manera de decirles "Bienvenidos a casa", que ofrecerles nuestra portada.



SUPLEMENTO ESPECIAL HI TECH

Y como regalo de fin de año, aquí tenéis un suplemento "Especial Hi-Tech" en el que os incluimos un buen puñado de juegos que acaban de salir a la luz para los nuevos formatos (que no son pocos). Ya sabéis aquello de que "Las ciencias avanzan que es una barbaridad".

NUESTROS EXPERTOS



LOLOCOP

Entramos en una nueva era tecnológica. Este mes podréis deleitaros con un suplemento de nuestro Hi-Tech que marcará época.Y además, los mejores juegos del momento. ¡Casi nada!

CRUELA DE VIL

Mickey Mouse sigue arrasando. Este mes llega en formato compacto, en lo que supone su primera aparición para Mega CD. Pero es que, además, hay tanto para elegir que veréis cubiertos todos vuestros gustos.



TENIENTE RIPLEY

Como para vosotros todo es poco, este mes os ofrecemos la información más alucinante y completa sobre las nuevas máquinas.

BOKE

Qué os parece mi armadura de Super Zarigüeya plataformera. Bueno, si no os gusta también podéis deleitaros con el reportaje más "estrellado".



Año V- Nº 40- Enero1995. 395 ptas. (Incluido IVA)

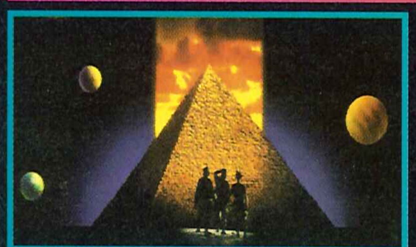
LO MÁS NUEVO







PREVIEWS



REPORTAJES

FELICIDADES Y UNA ADIVINANZA

Henos aquí, amigos, con 40 números ya a la espalda,-¡parece que fué ayer!- y la satisfacción de contar con vuestra renovada fidelidad. Muchas gracias a todos por preferir Hobby Consolas cada mes y por mantenernos sin vacilaciones en el primer puesto entre las revistas del sector, con más del doble de lectores que la segunda -que nos queda tan lejos que casi la hemos perdido de vista, y seguimos sabiendo de su existencia porque, aguzando el oído, nos llega el eco de sus lamentaciones, y a veces el rumor de sus improperios, pero todo ello muy amortiguado por la distancia-.

Henos aquí, decíamos, con muchas cosas que contar, como siempre, de este apasionante, y a menudo revuelto mundo del videojuego. En nuestras páginas encontraréis este mes el adelanto de lo que pronto será una nueva publicación: "Hobby Consolas Hi-Tech", o "Hitech" a secas, para los amigos. La Alta Tecnología consolera, presente y futura, para ir profundizando en las maravillas que vienen, y algunas, (como la "Saturn" de Sega,) muy, muy pronto.

Estamos seguros de que os va a gustar este suplemento y que muchos de vosotros encontraréis interesante apuntaros a él cuando en un futuro próximo aparezca en los quioscos como revista con identidad propia, centrada en el "último grito" tecnológico, aunque no siempre lo que ofrezcan sus páginas se encontrará inmediatamente disponible en España.

Por otra parte, en estas fechas, aprovechamos para felicitaros a todos la Navidad y desearos de todo corazón un magnífico año '95.

Incluímos, por supuesto, en nuestra felicitación a todo el sector del videojuego de los cinco continentes: ingenieros, programadores, grafistas, creativos, productores, importadores, comerciantes y, en definitiva, a todos aquellos que hacen posible que nuestra revista aparezca llena de sabrosas novedades y que los estantes de las tiendas estén tan apetecibles para regalar...o mejor, para regalarnos.

Muchas gracias, por supuesto, a nuestros anunciantes, incluso a aquellos que han dejado de serlo porque nuestra independencia les resulta, a veces, un poco incómoda (¡adivina,adivinanza...!).

Felicidad, en fin, para todos vosotros, para todos ellos, y para todo aquél que quiera y sepa ser feliz, en estas fechas...y siempre.



MOLA

• Que te den la propina tus abuelos, tíos y demás familia y gastártelo todo en videojuegos.

Hombre, hay otras cosas además de videojuegos... revistas de videojuegos, por ejemplo.

• El vídeo de "Donkey Kong Country".

¿Qué creías?, ¿qué íbamos a regalar cualquier desecho de vídeo?

• Las guías de Hobby Consolas, golpe a golpe y con trucos bestiales.

De momento hemos interrumpido la serie, pero pronto contratacaremos...

• Que vengan juegos sacados de películas y "dibus".

Mientras el atractivo del juego no se quede en el título de la película...

• Que cada vez los juegos sean mejores.

Aunque todavía intentan colarnos alguna que otra "patata"... Pero tienes mucha razón.

• La sección El Sensor, me parto de risa con ella.

Nos agrada que compartas nuestro sentido del humor "fino y elegante, a la par que sencillo y discreto, sin olvidar lo moderno y juvenil".

• El «Mortal Kombat II», es un juego perfecto.

Firmado: Rod Cousens, director general de Acclaim.

POR FIN UN ESTUDIO CIENTÍFICO DE VERDAD

Si recordáis, hace unos meses se propuso en nuestra revista un cuestionario para participar en un estudio que trataría de dilucidar las consecuencias a largo plazo del uso de videojuegos. Hemos recibido el resultado de este estudio realizado por el Departamento de Psicología del "Institut Psiquiàtric" de Barcelona y sus conclusiones podrían servir para rellenar bastante más que este huequecito. El estudio confirma, para alegría de todos, que los videojuegos no presentan influencias, ni negativas ni positivas, sobre sus usuarios. Es decir, los jugadores de videojuegos no presentan ni más ni menos "defectos" que otros sujetos del mismo grupo social y edad que no usan sistemas de videojuegos. Las conclusiones de este estudio servirán para acallar las voces de supuestos expertos en el tema que no hacen si no exponer sus ideas sin contar con una base fiable de investigación.

HAN COLABORADO CON SUS OPINIONES EN ESTE SENSOR:

Daniel Hueso Vázquez (Madrid). David Ureta Mira (Madrid). Ernesto Fernández (Barcelona). Javier Pardiñas (Madrid). Big Dog Robinson. Daniel Gil (Valencia). Luis Gonzale-Camino (Cantabria). Pedreo Carrero (Valencia). Carlos Flores (Barcelona). Evaristo Párraga (Sevilla). Juan Martínez (Badajoz). Alberto A. Fuentes (Madrid). Aridbne Santana (Gran Canaria). Raul Palancar (Madrid). Benny y Johnny (Valladolid). Pablo Lozano (Madrid).

Si queréis participar, envuiad vuestras cartas a: HOBBY PRESS S.A., HOBBY CONSOLAS. C/De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), indicando en el sobre: EL SENSOR.

NI FU NI FA



• Que la Ultra 64 salga en las navidades del año que viene.

Ya vemos, eres de los que no se inmutan ante una espera... ¡Eso es sangre fría!

• La Super Game Boy, es un poco cutre.

¿Qué esperabas de un cartucho de Game Boy?, ¿gráficos renderizados?

• Que no salgan juegos de Game Boy y Game Gear en Lo Más Nuevo.

Si no salen en lo Mas Nuevo es porque no salen a la calle... O porque sus distribuidores no están muy interesados en que lo comentemos...

• Algunos dibujos de "Qué Locura".

Pero ¿qué dices? Si todos los dibujos que hemos seleccionado están expuestos en el Museo de Arte Contemporáneo?

• El Shaq Fu. Tanto esperar para esto.

A partir de ahora va a ser conocido por el famoso Shaq Ni Fu ni Fa

• El precio del Mega CD para que luego te dé tan pocas prestaciones.

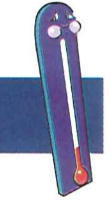
We agree with you (Lo decimos así por lo de las famosas traducciones)

PARA QUIEN PIENSE QUE LAS 16 BITS ESTAN MUERTAS

Se Oye cada cosa. ¿Cómo podéis meter a Super Nintendo y Mega Drive en el mismo saco que a las las 8 bits?. Dar por muertas a estas consolas es adelantarse demasiado al correr normal de las cosas. A estas máquinas todavía les queda mucha guerra que dar y muchas cosas que demostrar. Primero porque lo nuevos formatos todavía no están a la venta, y segundo porque desde que se comercialicen hasta que exploten de verdad queda mucho tiempo. Es cierto que tarde o temprano nuestras 16 bits se quedarán anticuadas y habrá que aparcarlas en un cajón por falta de juegos, pero por el momento no hay nada que nos ofrezca tanta variedad, tantas posibilidades de diversión y tantos, tantísimos cartuchos. Dentro unos años podremos volver a hablar del asunto y seguro que os damos la razón, pero hoy por hoy, los que piensen que las 16 bits están muertas sólo pueden dejarnos fríos. Y es que ahora las que mandan son precisamente las 16 bits.



NO MOLA



• Que se empiezen a meter con las consolas ahora que llegan las Navidades.

Esto es ya una historia pasada de moda...

• Que con las nuevas consolas, a Super Nintendo y Mega Drive empiece a pasarle lo que a las 8 bits.

Te aseguramos que todavía va a pasar mucho, mucho tiempo hasta que eso ocurra.

• Que no regalen cartuchos con la Hobby Consolas.

El mes que viene vamos a meter en cada revista un billete de 10.000 pesetas para que os compréis el que queráis...

• Que los videojuegos se conviertan en algo sólo para privilegiados. Y no es broma.

No, desde luego. No es ninguna broma.

• Vuestro favoritismo por Nintendo. El «Donkey Kong Country» es alucinante pero, ni mucho menos, como para darle una puntuación de 99

Atención, pregunta: ¿has jugado ya con él, o lo dices de "boquilla"?

• Que los realizadores de Hobby Consolas no hablen del CD-i y no lo tomen como cualquier otra consola.

La misma Philips ha dejado caer que el futuro del CD-i no está del lado de los videojuegos. No obstante, como siempre, volvemos a adelantarnos a vuestras críticas... ¿Hi-Tech, tal vez?

• Que no tengas video para ver la cinta que regalásteis.

Y que no sepas leer para entender las letras que van dentro de la revista.

LOS LISTILLOS...

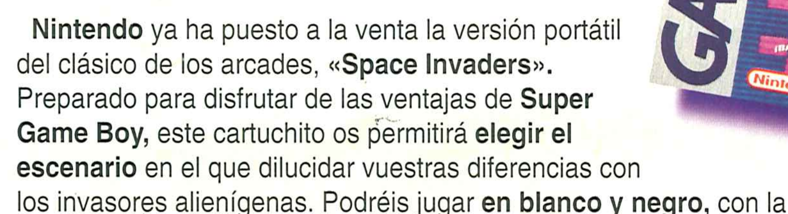
Este mes vamos a ocuparnos de un caso que, como se ha producido a través de la revista, queremos ser los primeros en denunciar. Han llegado hasta nuestros oídos ciertos "chanchullos" de listillos que quieren hacerse con una colección de cartuchos a costa de la buena gente que sólo quiere cambiar sus juegos. Estos timadores utilizan canales como los anuncios personales de esta revista y, con la excusa de que "ya te he mandado mis juegos" se quedan con los cartuchos del otro y rompen el trato sin poner a cambio nada más que mucha cara dura. Es una pena que un mundo como el de los videojuegos, que era casi de amigos, se haya convertido en un vertedero en el que los sinvergüenzas hacen su agosto con toda impunidad. Tened cuidado y no os fiéis de cualquiera. A ver si entre todos podemos acabar con esta mafia del cartucho fácil. Lo sentimos por ti, Daniel García Gavilán...





De los salones recreativos a Super Game Boy

«SPACE INVADERS» YA A LA VENTA



Nintendo ya ha puesto a la venta la versión portátil del clásico de los arcades, **«Space Invaders»**. Preparado para disfrutar de las ventajas de **Super Game Boy,** este cartuchito os permitirá **elegir el escenario** en el que dilucidar vuestras diferencias con los invasores alienígenas. Podréis jugar **en blanco y negro,** con la pantalla coloreada haciendo **efecto "papel celofán"**, o simplemente **en colores.**

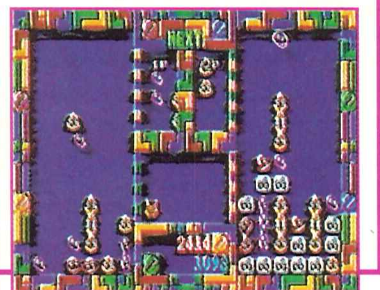
Sin más variaciones con respecto al juego original, vuestra navecita tendrá que eliminar a todos los alienígenas evitando que lleguen a tierra. Luego, ya sabéis, a empezar de nuevo.

El puzzle ataca en M.D. y G.G.

YA ESTÁ LISTO EL «PUYO PUYO 2»

¿Recordáis el diabólico **«Robotnik´s Mean Bean Machine»**, alias **«Puyo Puyo»**? Pues bien, esa locura de puzzle ya tiene una segunda parte para **Mega Drive y Game Gear,** que promete superar a la primera. De momento no se sabe nada sobre su lanzamiento en España, pero por si acaso id tomando nota: tiene **más escenarios, más enemigos y más niveles.**









Con «Rock'n roll Racing»

HEAVY METAL PARA MEGA DRIVE

Uno de los mejores racing games, **«Rock'n roll Racing»**, va a hacer pronto su lanzamiento estelar para los 16 bit del puercoespín. La **versión Sega** mantiene todos los alicientes que ya conocen los usuarios de la competencia: carreras por circuitos tremendamente originales y espectaculares, con el aliciente añadido de unas **armas poderosas** y de **una música** que amenaza fundir el chip de sonido de Mega Drive.

El nuevo bombazo de Super Game Boy

WARIO VUELVE A LA CARGA

Wario retorna a la **Game Boy** y trae consigo a unos personajillos emblemáticos en esto de los videojuegos: **los Bomberman**. Con **«Wario Blaster»** recibiréis por primera vez en vuestra portátil toda la diversión de un Dynablaster y el humor negro del archienemigo de Mario.

La historia es bastante sencilla: poner bombas hasta sacar de vuestro camino a los enemigos. Además, todos los items y opciones de la versión 16 bits se mantienen en este **pequeño cartucho en colores,** para que a partir del mes de **marzo** disfrutéis de él solos o junto a vuestros amigos.








¿Todavía sigues dándole a las chapas?
Si crees que las chapas siguen siendo el mejor simulador de fútbol,
estás fuera de juego.
SOCCER te permite seleccionar tu propia plantilla entre jugadores de más de 24 equipos
internacionales sin tener que recortar y pegar.
Y jugar con sol, nubes o lluvia sin ponerte perdido.
Si quieres practicar fútbol desde otra perspectiva de juego, olvídate de las chapas y piensa en
SOCCER. Sus gráficos te acercarán a un realismo sin igual.
Y además, como es para Gameboy, podrás jugar al fútbol
en cualquier parte sin tener que sacar la tiza.
Nintendo
GAME BOY
SOCCER
JUGADO POR LOS ESPECIALISTAS DEL CLUB NINTENDO



Se podrá luchar con los seis Power Rangers

REPROGRAMADO «POWER RANGERS» DE M.D.



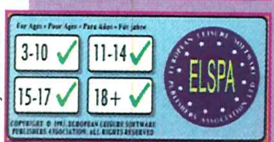
Banpresto ha tomado nota de las primeras tomas de contacto de «**Power Rangers Mighty Morphin» para los 16 bits de Sega.** Y como rectificar es de sabios, ha realizado una completa reprogramación. Se han incluido los cinco amigos protagonistas de la serie **(Power azul, amarillo, rojo, negro y rosa), además del Power verde,** con lo que ha ganado en número de luchadores, aumentando hasta un total de 12. Los escenarios también han sido modificados (en este caso **reduciendo la cifra a seis**), pero con **gráficos mejorados**, más acordes con las expectativas que este título despierta.

A lo largo del juego, los seis Power Rangers lucharán siempre en su escenario, mientras que en el caso de los robots podréis elegir lugar de combate entre los cinco paisajes restantes. **El repertorio de golpes de cada luchador se ha mantenido,** resultando por tanto igual de escaso que en el anterior programa.

RECOMENDADO PARA ¿TODOS LOS PÚBLICOS?



Zero Tolerance MD



Mickeymania MD

Seguramente habréis observado una pequeña advertencia en algún juego que hayáis adquirido recientemente, y es que ya se está empezando a poner en práctica la **clasificación por edades de los videojuegos.** Así, las compañías indican a qué público está destinado el producto, evitando polémicas como la que se levantó con «**Mortal Kombat**».

LA COMPAÑÍA DISNEY SE PASA AL CAMPO DE LOS VIDEOJUEGOS

La multinacional **Disney** ha decidido crear una nueva **división centrada en videojuegos y CD-ROM.** Hasta el momento eran otras compañías, como **Virgin o Capcom,** las que realizaban los juegos basados en las películas de la productora. Ahora, con la creación de «**Disney Interactivo**», 200 personas de Disney se dedicarán a realizar videojuegos que, en principio, estarán destinados a **Sega y Nintendo.**

«Metal Head», lo próximo para Mega Drive 32X

PÁNICO EN LA CIUDAD





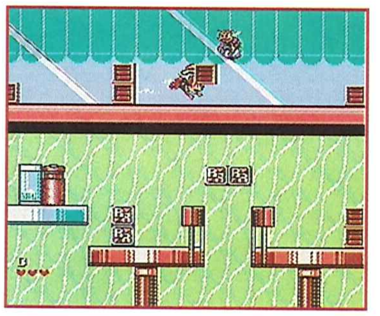
Perspectiva subjetiva, visión frontal de los acontecimientos, gráficos en 3D, mucha acción y un armatoste de metal al que dirigir con la mayor fortuna posible, serán algunos de los alicientes que os ofrecerá «**Metal Head**», el próximo bombazo que **Sega** tiene preparado para **Mega Drive 32X.**

El lanzamiento en nuestro país de este juego está previsto para **marzo o abril del 95,** y es muy probable que continuará por el buen camino que ya han marcado los primeros lanzamientos para los 32 bits de Sega. De lo que no cabe ninguna duda es que con él la **acción y la espectacularidad** estarán plenamente garantizadas.

Capcom "rescata" a Chip y Dale para los 8 bits de Nintendo.

LA N.E.S. ESTÁ DE ENHORABUENA

Capcom va a alegrar la vida a todos los poseedores de una **N.E.S.** en el próximo mes de **febrero,** con el lanzamiento de «**Chip & Dale.Rescue Rangers 2**». Se trata de una completa aventura de plataformas en la que podréis ser Chip o Dale, e incluso juntaros con otro amiguete y saltar a dúo gracias a la opción de **dos jugadores simultáneos.**





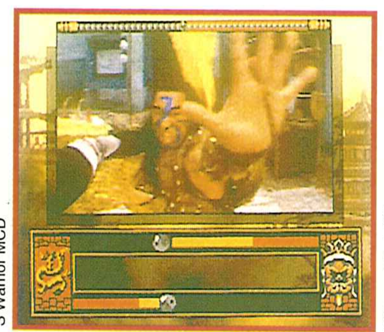
ACCLAIM - DIGITAL PICTURES: UNA "FILME" UNIÓN

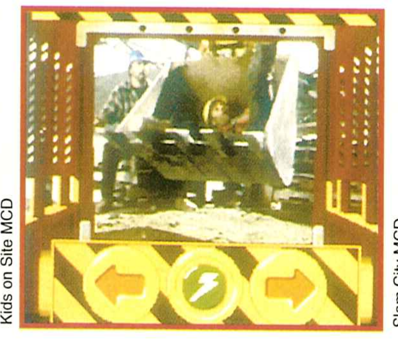


El pasado 17 de noviembre, y con un lujoso hotel de Londres como escenario, Acclaim y Digital Pictures organizaron conjuntamente la presentación de los nuevos productos de ésta última, que los distribuidores de «Mortal Kombat» comercializarán en Europa a partir de finales de año. Allí pudimos ser testigos de las agradables sorpresas que esta unión nos va a deparar en dos formatos que se perfilan como las máquinas del futuro: Mega CD y Mega 32X.



Corpse Killer MCD


S Warrior MCD


Kids on Site MCD



Slam City MCD



BRIGETT BUTLER, actriz de "Corpse Killer": "EL CINE Y EL VIDEOJUEGO ACABARÁN UNIENDO SUS FUERZAS"

Durante la espectacular presentación, alguien nos llamó poderosamente la atención: una joven atractiva vestida de una forma algo estrambótica, que sonreía a todos los asistentes. Finalmente pudimos enterarnos de que se trataba de Brigett Butler, la actriz norteamericana protagonista de "Corpse Killer", un "matazombies" en cuyas secuencias intermedias de animación se puede contemplar a esta señorita junto con un genuino rastafari. No quisimos perder la oportunidad de conocer el punto de vista de una profesional del celuloide acerca de este ambicioso proyecto.

HOBBY CONSOLAS: ¿De qué forma te viste involucrada en el proyecto de "Corpse Killer"?

BRIGETT BUTLER: Fue muy simple. Me enteré de que los productores estaban buscando a alguien que desempeñara el papel de Julie Barnes, me presenté a las pruebas y me eligieron.

H.C.: ¿Podrías resumirnos tu experiencia en el mundo del espectáculo?

B.B.: En el ámbito cinematográfico he participado en vídeos de la cadena de televisión MTV. También he hecho anuncios televisivos, pero "Corpse Killer" es la primera película en la que trabajo. Empecé promocionando trajes de baño, hice giras con la revista de Bette Midler y también tengo experiencia como atleta.

H.C.: ¿En qué sentido es diferente trabajar en una película para un videojuego a participar en anuncios o vídeos de MTV?

B.B.: La principal diferencia es que los anuncios y las películas se ruedan en un orden distinto. Puede que primero se haga el final, luego el principio y, por último, se monte todo en el orden adecuado. "Corpse Killer" se ha rodado en un orden lógico y las imágenes de ordenador se añadieron al final, de modo que hasta entonces no sabíamos qué aspecto iba a tener la película.

H.C.: ¿Tienes alguna experiencia en la industria del videojuego?

B.B.: No tengo ninguna máquina de videojuegos, pero ya me he echado unas cuantas partidas y estoy segura de que muchos actores se están aficionando cada vez más a las consolas. Soy consciente de que la industria del juego y la del cine van a acabar uniendo sus fuerzas en el futuro.

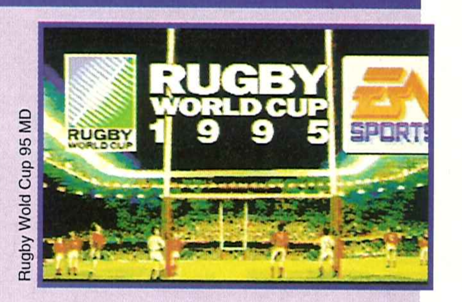


Corpse Killer MCD

EA SIGUE EN FORMA

EA Sports demuestra seguir estando a la cabeza del género deportivo, ya que está preparando el lanzamiento de dos cartuchos de éxito tan seguro como **«PGA Tour Golf III» y «Madden 95».** Sin embargo, la sorpresa más espectacular que nos tiene reservada es el primer simulador consolero de rugby: **«Rugby World Cup 95»** para los **16 bits de Sega.** Su aspecto gráfico y su jugabilidad recuerdan la serie «FIFA Soccer», y se han reproducido con gran realismo lances característicos del rugby, como las patadas rasas, los "mauls" y las "melées".

Rugby Wold Cup 95 MD



Rugby Wold Cup 95 MD

"Lo que parecia un juego... realmente eran dos. ¡Y muy divertidos!"

DOS PATOS Y UN DESTINO

NINTENDO PRESENTA DUCK TALES II Y DARKWING DUCK
DOS JUEGOS PROTAGONIZADOS POR TIO GILITO Y EL MISMISIMO PATO DARKWING
BASADOS EN DOS TITULOS DE WALT DISNEY

EN LAS PANTALLAS GAMEBOY DE TODA ESPAÑA

AUTORIZADOS PARA TODOS LOS PUBLICOS





Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 Madrid

Club Nintendo ¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

Virgin ultima el juego para Super Nintendo y Super Game Boy

B.C. KID, EL MÁS CABEZÓN DE NINTENDO


GB


SN

«**Super B.C. Kid**» **para los 16 bits de Nintendo** y «**B.C. Kid 2**» **para Super Game Boy** llegarán a nuestro país el próximo **mes de marzo** de la mano de **Virgin y Arcadia.** El crío más cabezón de la Prehistoria por fin aparecerá en versión Pal, y lo hará gracias a dos cartuchos de plataformas que os dejarán con la boca abierta. Ambos contarán con una realización de lujo y con un protagonista que no dejará de sorprenderos con sus constantes mutaciones.

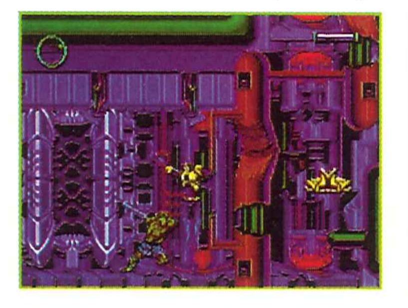
Ultima hora

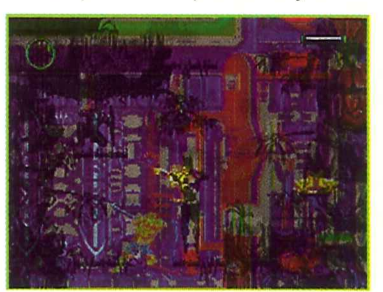
"Habrá un lector CD portátil para Game Gear. Saturn podrá ir de viaje".

La aventura épica de Time Warner

«GENERATIONS LOST», UN JUEGO AVENTURERO

¿Qué es indispensable en toda odisea? Pues un héroe, una buena historia y una compañía que se encargue de realizar un buen juego. En «**Generations Lost**» tendréis al héroe, el valiente Monobe, y seis niveles para resolver un inquietante enigma. El juego resultará una **mezcla de aventura y estrategia** que **Pacific SoftScape** ha realizado para **Time Warner.** Y lo mejor es que está disponible a partir de ya.





La peor noticia del mes

FALLECE WILIAM A. HIGINBOTHAM, PADRE DE LOS VIDEOJUEGOS

El pasado mes de noviembre murió **Wiliam A. Higinbotham,** un físico estadounidense al que todos los que tenemos algo que ver con los videojuegos debemos estar eternamente agradecidos. Y es que, después de colaborar en el desarrollo de la primera bomba atómica, Higinbotham **inventó los videojuegos.** Fue en el verano de **1958** cuando decidió hacer menos "ladrillo" y más popular la exposición anual del Brookhaven National Laboratory. Así, se le ocurrió **arreglar un osciloscopio, de manera que el público pudiera jugar al tenis en una pequeña pantalla.** ¿Os suena?

Diseñar el aparato le llevó dos horas, y fabricarlo una semana. Pero a pesar del éxito obtenido, Higinbotham no le dio importancia y nunca patentó el invento. Años más tarde, a principios de los setenta, apareció el primer videojuego llamado «**Pong**», con un notable parecido al diseñado por Higinbotham.

Reconocido como un gran científico en todos los círculos técnicos mundiales, dedicó gran parte de su vida a denunciar los peligros del armamento militar. **A su nombre existen más de 20 patentes de circuitos electrónicos,** y aunque entre ellas no figure la de los videojuegos, a él le debemos el mérito, el reconocimiento y este pequeño homenaje.

I-GLASSES: SÓLO PARA SUS OJOS



En EEUU se ha puesto a la venta un artilugio llamado **"i-Glasses",** comercializado por la empresa que ya fabricara los prototipos de los cascos de realidad virtual de Sega, **Virtual I/O.** Dicho aparato consiste en las **"clásicas" gafas,** y las imágenes que ofrece han sido perfeccionadas mediante la **técnica Personal Display.** Uno de los aspectos más cuidados de este producto es la posibilidad de **acoplarles un módulo de seguimiento** que permite girar la cabeza con un efecto de rotación sobre la imagen observada. Y además, **se puede conectar a cualquier máquina de juegos.**

Bomberman visitó Hobby Consolas

Aprovechando unas vacaciones, Bomberman se pasó por nuestra redacción, dejó los premios para los ganadores del consurso organizado por Arcadia y Centros Mail y se hizo unas fotos en compañía de redactores, maquetadores y demás fauna Hobby Consolera.

Estuvimos tentados de quedarnos con los premios. Fijaos:

- Angel Mª Jiménez Arango, primer clasificado, ha ganado un televisor Sony con video incorporado, mando a distancia, shutte y euroconector y un Tribial Tap para SN.
- Manuel Aparicio Ortega, en segundo lugar, se lleva un televisor Sony de 14" con mando a distancia, euroconector, base inclinable y un Tribial Tap para Súper Nintendo.
- Por último, José Luis Meira Perera se ha quedado con un Disc Man SONY con Megabass, auriculares y conversor digital y un Tribial Tap para Súper Nintendo.

La curiosidad del mes

UNA RECREATIVA PARA ESTAR EN FORMA

Bampresto ha presentado **en Japón** una versión de máquinas recreativas **con Mario como protagonista.** Gracias a unas zonas sensitivas situadas en una superficie añadida a la recreativa (ver imagen), los jugones japoneses podrán realizar un **completo ejercicio** mientras disfrutan con un programa de la mascota de Nintendo, especialmente pensado para este curioso pad de control.

En **«Mario Athletic Challenge»** se puede correr "de verdad", como si estuvierais dentro del juego, o efectuar lanzamientos de martillo. Sin duda, la mejor manera de hacer ejercicio y de divertirse al mismo tiempo.



Año IV Número 40 — Madrid, Enero 1994

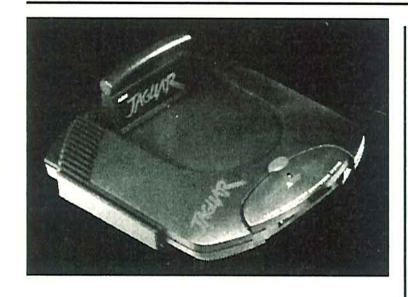
TRAS VARIOS INTENTOS, FINALMENTE HA COMPRADO DROSOFT

ELECTRONIC ARTS, LA GIGANTE AMERICANA, SE INSTALA EN ESPAÑA



La prolífica compañía norteamericana Electronic Arts, responsable de grandes éxitos como «FIFA Soccer», «NBA 95» o la serie «Strike», cuenta desde hace pocas fechas con su propia subsidiaria en nuestro país. EA tomó la decisión de hacerse con la conocida distribuidora española de videojuegos Drosoft, que hasta ese momento se había encargado de colocar en el mercado español todo el producto de esta compañía. De este modo, la firma Electronic Arts pasa a ser la dueña absoluta de Drosoft, que aunque en principio seguirá manteniendo su habitual logo, no se descarta que en un futuro cercano pase a llamarse Electronic Arts España.

Los éxitos de ventas cosechados en España por EA han influido sin duda para que esta poderosa compañía haya decidido instalarse en nuestro país. Lo que está claro es que a partir de ahora todos los juegos de EA llegarán con mayor celeridad a nuestro mercado, y se especula incluso con la posibilidad de que 3DO pueda llegar a España de forma oficial, ya que EA es una de las compañías más ligadas a este proyecto.



ATARI JAGUAR PODRÍA DISTRIBUIRSE EN NUESTRO PAÍS

La veterana compañía Atari, ahora Time Warner, está estudiando la posibilidad de distribuir oficialmente en España su sistema de 64 bits, denominado Atari Jaguar. Según Peter Walker, relaciones públicas de Time Warner en Europa, todo queda en espera de los resultados que alcance esta consola en otros países europeos, como Gran Bretaña, Alemania o Francia, en los que acaba de ponerse a la venta. En caso de que las ventas llegaran a un nivel aceptable, pronto la tendríamos entre nosotros. Hay que recordar que Atari ya estuvo instalada en nuestro país hace años, pero su fracaso con la consola Atari Lynx le obligó a abandonar sus negocios en España.

«FIFA 95» BATE RECORDS DE VENTAS

El último lanzamiento de Electronic Arts, «FIFA Soccer 95», lleva camino de convertirse en uno de los juegos más vendidos de la historia. Tan solo en su primera semana en el mercado inglés, ya ha superado con creces a sus más directos rivales en ese mismo espacio de tiempo. Ni siquiera «Mortal Kombat II» consiguió colocar tantas unidades en su primera semana de ventas, teniendo en cuenta que además este juego fue lanzado en cuatro formatos a la vez. El éxito del anterior «FIFA Soccer» (que todavía se sigue vendiendo) y una atractiva campaña de televisión parecen ser las claves del "boom" que está teniendo este cartucho.

«KILLER INSTINC», EN MEDIO DE LA POLÉMICA

Aunque todavía no ha llegado a Europa, «Killer Instinc», el segundo juego de Nintendo para su Ultra 64 en versión recreativa, ya ha generado cierta polémica. Países como Alemania o Suiza no ven con muy buenos ojos la llegada de un juego tan violento y real, por lo que las autoridades no van a permitir que se instale en los salones recreativos. Parece que esta medida puede extenderse a otros estados, y ya en España han surgido las primeras protestas ante éste y otros juegos similares como «Mortal Kombat II».

«MORTAL KOMBAT II» EN AMIGA

La todopoderosa Acclaim ha llegado a un acuerdo con la firma Leisuresoft para cederle los derechos en exclusiva de «Mortal Kombat II», con el fin de lanzarlo en el ordenador Amiga de Commodore. De este modo, Amiga se convertiría en el primer ordenador doméstico en recibir este juego. Sin embargo, parece confirmado que habrá una versión para PC justo antes de las Navidades, así como otra para MD 32X a finales del mes de enero. Probe será el grupo de programación encargado de realizar todas estas versiones.

¿PODRÍA REPETIR...

"Las vídeoconsolas tienen un mando que sirve para dirigir, no para dirigirte"

Lector anónimo en la Tribuna Abierta dedicada a "Los videojuegos, una adicción tan peligrosa como el alcohol y las drogas".

"SegaSaturn llegará a España posiblemente el próximo mes de abril o mayo".

Paco Pastor, hasta el 31 de diciembre, Director General de Sega España, en manifestaciones a Hobby Consolas.

"Europa está presionando a Nintendo Japón para que adelante el lanzamiento de Ultra 64 para Navidades del 95".

Escarlata Loncan, Directora de Marketing de Nintendo España, en manifestaciones a Hobby Consolas.

"Todo el mundo quiere imitar a Sega, pero no lo consiguen".

Mario Cotza, responsable del departamento de máquinas arcade de Sega, en referencia a la llegada de «Cruis'n USA» y «Killer Instinc» de Nintendo.

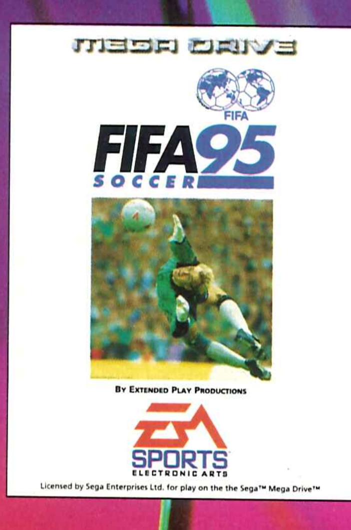
NOTA ACLARATORIA

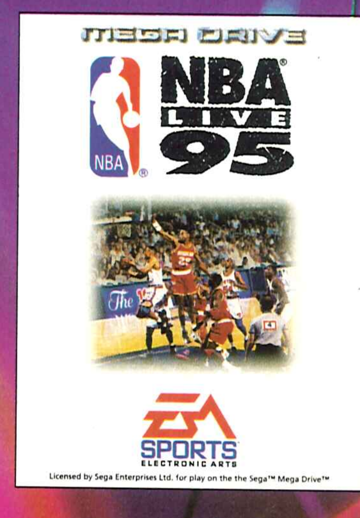
En relación a una confusión que se ha producido con respecto a una frase aparecida en un número anterior. El Sr. Suzuki, de Konami, no dijo *"Los grandes almacenes no tienen ni idea de vender videojuegos en España"*, sino *"Los almacenistas..."*. Fue un ligero error de transcripción que quizás haya podido inducir a alguna mala interpretación.

Pedimos disculpas. Lo nuestro, sin duda, no es el dominio del argot mercantil.

electronic arts

MEGA DRIVE

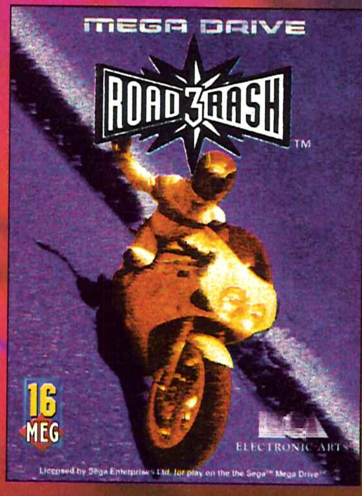




&

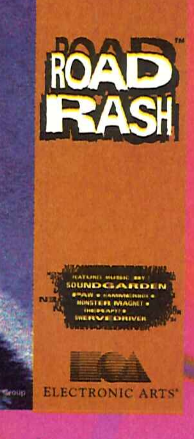
drosoft

es

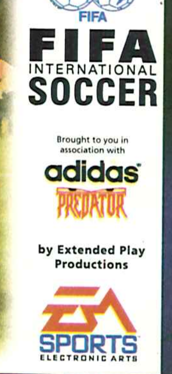


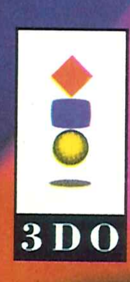
ea en españa



El software de
entretenimiento
del futuro
directamente
en tus manos



ELECTRONIC ARTS®

Moratín, 52, 4° dcha. 28014 Madrid Tel: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40.
TELÉFONO SERVICIO ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61

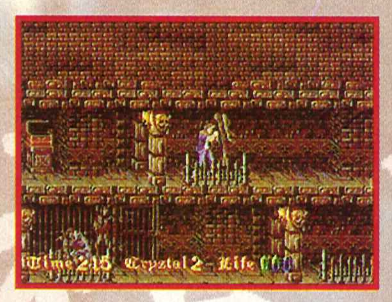
Nosferatu

Terrorífica diversión para la Super

El señor de la noche reina en los **16 bits de Nintendo.** Por ahora su maléfica influencia sólo ha podido ser observada, y disfrutada, en la parte más oriental del planeta (Japón y alrededores). Así que en Big in Japan no podíamos dejar pasar la ocasión de ofreceros una completa referencia del fenómeno que está aumentando de manera alarmante el consumo de ajos en ese país.

Sin mucha fidelidad a la novela de **Bram Stoker,** la compañía **Seta** ha recreado el tétrico ambiente de una típica aventura de miedo, no sólo por la música (fundamental para crear en el jugador un permanente estado de alerta), sino especialmente por los escenarios y monstruos que se cruzan en su camino. El programa está planteado como un **juego de plataformas contrarreloj** tradicional al más puro **estilo «Príncipe de Persia»,** con el que comparte una estructura laberíntica llena de trampas que son una demostración de originalidad y malas ideas. Además, **John Alfred,** el protagonista, prometido de la muchachita (Judith) que es secuestrada por **Nosferatu** para saciar su sed de sangre virgen, tiene unos movimientos muy variados y que son una evidente evolución de su alter ego de Oriente Medio.

La terrorífica aventura está dividida en **siete enormes fases,** cada una de las cuales





Las animaciones del sprite de John Alfred son de una contrastada calidad. Gracias a su variedad de movimientos, no caerá en las garras de Nosferatu.



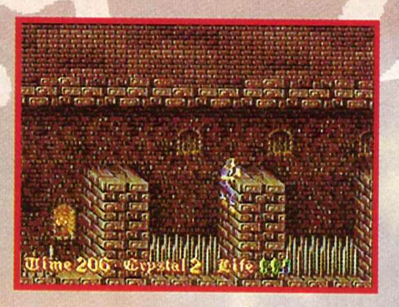








Las trampas de «Nosferatu» están inspiradas en cierto juego de un príncipe, aunque han evolucionado y son mucho más complicadas y difíciles de sobrepasar.



discurre en una mansión situada en el camino que lleva al castillo del Señor de las Tinieblas. Tras descubrir cómo salvar los obstáculos más difíciles -aquí los variados movimientos del protagonista son muy necesarios- y el camino correcto, os encontraréis en el jardín de la mansión **con el inevitable monstruo final,** al que deberéis abatir mientras contempláis un correcto scroll parallax.

Un programa **lleno de jugabilidad y acertada ambientación,** que probablemente llegará muy pronto a las Super Nintendo de Europa. ¡Ah!, y tiene murciélagos capaces de volar miles de kilómetros con un depósito de sangre y sin repostar por el camino.



La colección de monstruos que ofrece este juego no tiene nada que envidiar a la mejor peli de terror.



Los enfrentamientos contra los enemigos fin de fase tienen como escenario el jardín de la mansión que se haya recorrido.

Consola: Super Nintendo

Compañía: Seta

Megas: 16

Antecedentes: «Príncipe de Persia» y «Castlevania». El primero por la animación del sprite, y el segundo por la ambientación, escenarios y colección de monstruitos.

Portátil Japan Gear

La compañía de programación **Takara** ha dado un nuevo aire a la **portátil de Sega** con la conversión para este soporte de **«Samurai Showdown»** y **«Fatal Fury Special»**, los dos arcade de lucha más conocidos de la multinacional japonesa. Ambos juegos presentan una increíble definición gráfica, dado el pequeño tamaño de la pantalla, y el aspecto más importante, la jugabilidad, se ha mantenido fiel al espíritu original de los programas. En ambos cartuchos, los combatientes pueden realizar la mayoría de los golpes especiales, con unas combinaciones simplificadas y realmente espectaculares.

Pero además de lucha, la Game Gear nipona nos ha sorprendido con la segunda parte de **«Puyo Puyo»** con más opciones de juego, una versión del anime **«Slam Dunk»**, y para los más aventureros, un **divertido rol** de gran calidad gráfica.





«Fatal Fury Special» no conoce límites. Su conversión para Game Gear os sorprenderá gratamente por el elevado número de golpes especiales de los combatientes, y por unos gráficos que han sabido aprovechar totalmente la paleta de colores en pantalla de la portátil.





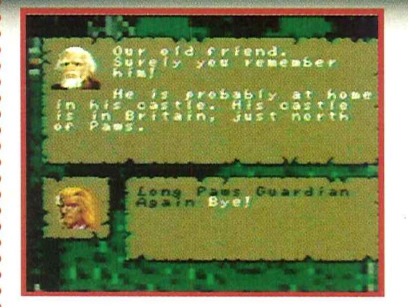
Los juegos de rol parece que cada vez tienen más cabida en los programas de Sega. Uno de los mejores, y que esperamos podáis disfrutar en un futuro próximo, es el que tenéis en imagen. Combina una buena calidad gráfica con toda la adicción que poseen este tipo de cartuchos.





Otra de las apuestas de la compañía del puercoespín es nada más y nada menos que «Samurai Showdown», uno de los mejores juegos de Takara para recreativas, Neo Geo, etc. Parece que Sega se está poniendo las pilas ante cierta portátil 32 bits que pronto lanzará la competencia.





The black gate

El rol brilla en Super Nintendo. He aquí la conversión a **Super Nintendo** de la tercera parte de una de las series de mayor éxito en formato PC. La aventura se origina al recibir un misterioso mensaje procedente de otra dimensión, en el que se anuncia la inminente destrucción de **Britannia**.

En vuestro recorrido por este enigmático y desolador país, tendréis que explorar un inmenso territorio en el que **lucharéis,** utilizaréis **hechizos mágicos** y **hablaréis con cientos de personajes.** En suma, todos los ingredientes capaces de saciar la sed de juego de cualquier rolero.



Cadillacs & dinosaurs



Paradojas del destino. El título de este **nuevo CD** es bien explicativo: uno o dos jugadores viajarán a bordo de un flamante Cadillac para encontrarse con los dinosaurios de turno. Los protagonistas de esta cuenta atrás en el tiempo serán Jack Tenrec y su compañera Hannah Dundee, que se verán las caras con una multitud de cazadores furtivos, depredadores y grandes desastres naturales.

Desde el punto de vista técnico, **«Cadillacs & Dinosaurs»** incorpora gráficos a medio camino **entre las imágenes de ordenador y la tercera dimensión**, gracias a la aportación de talentos que ya trabajaron en films como "Jurassic Park" o "Terminator II".

Uniracers



El arte del equilibrio. Todos aquéllos a los que les tiemble el pulso, que vayan renunciando a un cartucho tan alegremente desquiciante como **«Uniracers» para Super NES.** Programado con las estaciones de trabajo de **Silicon Graphics,** las mismas que «Donkey Kong Country», es menos espectacular pero aún más original que esta joya de Nintendo.

El juego consiste en dirigir por control remoto uno de los **16 monociclos** a elegir, a lo largo de una serie de endiablados circuitos. Para ello tendréis que dominar toda una gama de acrobacias, ya sea en el modo de 1 ó 2 jugadores, o incluso en una modalidad por equipos.

The Punisher



Fantasías animadas de Capcom. Todos los lanzamientos para **Mega Drive** de la célebre firma japonesa suelen estar rodeados de una enorme expectación, y **«The Punisher»** no constituye ninguna excepción. Especialmente si en él se puede elegir entre **Punisher y Nick Fury** para seguir la pista de Kingpin y todos sus secuaces.

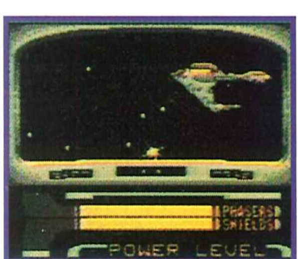
Por supuesto, dispondréis de diversas técnicas de ataque, así como de valiosos objetos que deberéis recoger en vuestro camino (incluidos algunos fajos de billetes...). Todo ello en medio de unos gráficos al más puro **estilo de los dibujos animados,** que dan aún más vistosidad al juego.



Star trek generation



Una sorpresa muy "espacial" Como si de una invasión de alienígenas se tratara, las diferentes versiones de **«Star Trek»** van aterrizando en vuestras consolas. Ahora le toca el turno a **Game Boy,** dentro de un cartucho en el que podréis manejar al mítico **Capitán Kirk o al Capitán Picard**, y dirigir la legendaria nave **Enterprise.** A lo largo del juego realizaréis diversas misiones, en las cuales deberéis librar batallas espaciales contra un sinfín de naves enemigas, o bien enviar a miembros de vuestra tripulación a realizar una tarea determinada. Y en el intermedio entre una fase y otra, podréis contemplar **impresionantes secuencias digitalizadas** que dan una ambientación especial a la acción.





GAME MASTERS por M.A.D.

Realidad virtual made in Nintendo

Después de intensos rumores, Nintendo ha presentado a todo el mundo lo que hasta ahora se había denominado "VR System". Bajo el nombre de Virtual Boy, la compañía japonesa ofrece a los usuarios la posibilidad de disfrutar de un mundo tridimensional con un aparato portátil de 32 bits, y a un precio más que asequible.

Esta vez no ha habido que aguantar largas esperas. Al contrario que lo sucedido con el Ultra 64 -donde Nintendo nos tuvo (y nos tiene) en ascuas durante un largo período de tiempo- en este caso **ha sorprendido a todo el mundo con la presentación de su nuevo sistema,** que hasta el momento se había conocido extraoficialmente con el nombre de VR System. El avanzado estado del Ultra 64 (que estará en el mercado en octubre del 95) y, porqué no decirlo, el reciente lanzamiento del MD 32X de Sega, han precipitado la presentación de un aparato del que no esperábamos saber nada hasta ya entrado el 95.

Nintendo ha elegido el nombre de **Virtual Boy** para presentar un **sistema doméstico portátil de 32 bits,** cuyos creadores afirman que **podrá ofrecer al usuario auténticas sensaciones de realidad virtual.** Como veis en la foto, el sistema cuenta con un súper mando de control y con el famoso visor o "casco" que permite visualizar las imágenes, y que incluso cuenta con dos pequeños soportes para apoyarlo en cualquier superficie. Es decir, **se trata de un aparato totalmente independiente que no necesita ningún monitor**, como el resto de las consolas, y que puede funcionar con 6 pilas AA o con un adaptador AC para corriente.

El sistema está basado en un **microprocesador RISC de 32 bits** que utiliza **dos expositores LED** (diodo de emisión de luz), **lentes de aumento, y un mecanismo de espejos o "mirror scanning"** que consiguen producir una experiencia en 3-D imposible de percibir en una televisión convencional o en una pantalla de cristal líquido. Para que os hagáis una idea, el proceso sería



Éste es el innovador aspecto que presenta el Virtual Boy de Nintendo. Una nueva forma de entender el entretenimiento interactivo a través de un mundo tridimensional, con un aparato portátil y a un precio asequible.

el siguiente: los diodos emiten un fuente de luz, las lentes aumentan esta luz y los espejos crean la imagen. **El ojo percibe una imagen completa y no una columna de luz vertical** como sucede cuando miramos un televisor, consiguiendo así el efecto tridimensional. Además, el diseño de Virtual Boy **elimina cualquier tipo de estímulo externo,** permitiendo que los jugadores disfruten de sus particulares sensaciones con imágenes de alta resolución que contrastan mediante un fondo negro intenso. La experiencia tridimensional se intensifica **a través de un sonido estereofónico y de un nuevo mando de control** que se acomoda a los movimientos espaciales multidireccionales.

Virtual Boy es un aparato creado con la **tecnología de inmersión de imágenes en 3-D desarrollada por Nintendo,** más la tecnología **"propietary display" desarrollada por Reflection Tecnology Inc.**

De momento, no se conocen las compañías que realizarán software para este nuevo sistema (suena el nombre de Hudson Soft), aunque hay ya tres juegos que pueden convertirse en los primeros de

Nintendo se ha apresurado en presentar su nuevo sistema que acercará al usuario a la realidad virtual. Sin duda, un buen arma para entrar con pie firme en la cada vez más cerrada lucha por el soporte del futuro.

Esta compañía es líder mundial en todo el sector de los **"displays miniaturizados"** (fuentes de luz e imágenes en miniatura, como relojes digitales, mandos a distancia, etc.), que tiene patentes en exclusiva mundial para la tecnología que incorpora la matriz en color LED.

la lista: **«Mario Bros VB», «Punchout» y «Space Pinball».** Además de estos tres títulos que aparecerán con el soporte, está previsto que cada mes salgan 2 ó 3 a un precio **entre los 5.000 y 7.000 yens (6.000-8.000 pts).**

El Virtual Boy ya ha sido presentado en noviembre en la sexta edición del **"Annual Shoshinkai Software Exhibition",** y será lanzado **en Japón en abril/mayo de 1995,** a un precio aproximado de **19.800 yens (unas 22.000 pts).** Nintendo, en un alarde de optimismo, ha afirmado que sus previsiones de ventas alcanzan los 3 millones de unidades de hardware y 14 millones de software hasta marzo del 96. Según el Sr. Hiroshi Yamauchi, Presidente de Nintendo, "el Virtual Boy **transportará a los jugadores a una utopía virtual con imágenes y sonidos que no habrán experimentado jamás,** a un precio similar al de una vídeo consola actual". Veremos si la salida del Ultra 64 no se convierte en un serio hándicap para este Virtual Boy.

el BUZÓN de los GAME MASTERS

Antes de nada, Feliz Navidad a todo el mundo. Como regalo de Reyes, voy a solucionaros unas cuantas dudas que parecen traeros por la calle de la amargura.

Amigo Joaquín Ramón, como ya expliqué en su momento, la principal diferencia entre el original chip FX y su homónimo de Segunda Generación es que éste último **es aproximadamente un 30 % más rápido y consigue que todos los efectos se produzcan en tiempo real.** Además, el nuevo FX está capacitado para realizar **multitud de efectos utilizando muy pocas instrucciones,** con lo que el ahorro de memoria (y de dinero) es considerable. También puede utilizar 256 colores en pantalla sin que disminuya su capacidad para manejar polígonos. ¿Solucionado? Un saludo.

Gracias por tu información, Alex Roca, y en cuanto a la publicidad de Sega a la que haces referencia, sólo puedo decirte que estoy de acuerdo contigo, pero ellos son muy dueños de realizar las campañas que quieran, **así como vosotros de hacerles el caso que creáis que merecen.** También atentamente, hasta otra.

Enfadadísimo Ramiro Teixeira, comprendo tu indignación, pero sin ánimo de quitarme el muerto de encima, voy a tratar de explicarte este delicado asunto. Antes de aparecer el MD 32X, la propia Sega se encargó de divulgar las excelencias de este sistema, y, efectivamente, afirmó que **juegos como «Virtua Fighter» o «Daytona» podrían realizarse para este aparato.** Después de salir el MD 32X a la calle, también la propia Sega se ha apresurado a advertir que es muy posible que **estos dos juegos finalmente no puedan ser convertidos al MD 32X,** aunque sin descartarlo definitivamente. Estoy contigo en que estos desmentidos son, cuando menos, **irrespetuosos para el usuario,** pero nosotros, como medio de comunicación, estamos en el deber de publicar todas la informaciones de las compañías, aún a riesgo de que pasen cosas como ésta. Por mi parte, puedo aclararte que después de ver las versiones de **«VF» y «Daytona» para Saturn** (excelentes, por cierto), **dudo mucho que estos juegos puedan aparecer en formato MD 32X.** Ten en cuenta que Saturn es básicamente una máquina con una arquitectura de 64 bits, y que cuenta con varios chips y procesadores de apoyo además de los famosos SH 2 de Hitachi. Saturn está en un nivel superior al MD 32 X, aunque espero que ésta última todavía tenga mucho que decir. Saludos también para ti.

Bueno, amigos, espero que los "Reyes" se porten bien con vosotros. No dejéis de escribirme a: **Game Masters. Hobby Consolas. C/ de los Ciruelos N 4. San Sebastián de los Reyes 28700 (Madrid).**



Acción total para estas Navidades

Como era de esperar, las grandes compañías tienen preparados grandes lanzamientos para final de año. Capcom presenta la segunda parte de uno de sus clásicos junto a un nuevo arcade que promete ser un descubrimiento. Por su parte, Sega regresa con una joya para su Model 2: «Virtua Cop».



Habrá más personajes y nuevos escenarios en «Slam Masters II».



La acción está más que asegurada con este clásico de la lucha en el ring.



CAPCOM

RING OF DESTRUCTION
SLAM MASTERS II

La segunda parte de **«Slam Masters»** se presenta con el doble de acción y algunas sorpresas. De momento, ha cambiado su desarrollo, y ahora contiene la clásica premisa **"dos combates de 3 para la victoria"**, al estilo «SF II». También cuenta con un repertorio más amplio de escenarios - aunque siempre dentro de un ring-, así como nuevas técnicas y espectaculares movimientos, gracias a la participación del diseñador **Tetsuo Hara.** Y con los cuatro nuevos personajes, el número de luchadores llega ahora **hasta 14.**



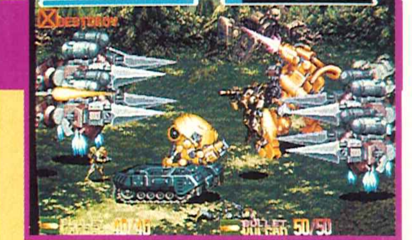
CAPCOM

ARMORED WARRIORS

Capcom regresa al clásico género del **beat'em up**, al estilo «Final Fight» o «Knights of the Round», con la ventaja de que este «Armored Warriors» supera claramente a aquellas producciones por su **excelente realización técnica.** Permite la participación **de uno a tres jugadores**, y mantiene una excelente cota de acción durante los siete niveles que contiene. La historia ofrece una aventura futurista en la que **los cuatro protagonistas manejan otros tantos "robots"** perfectamente armados, que deben combatir a un súper pertrechado ejército de cyborgs. No os descuidéis, porque el juego está repleto de sorpresas y posibilidades.



He aquí los cuatro protagonistas de esta gran aventura de ciencia ficción.



Siete brutales fases repletas de acción y muchos robots inteligentes y bien armados.





SEGA

VIRTUA COP



A pesar de no contener imágenes reales -como en los clásicos «Letal Enforces» o «Mac Dog Mcree»- la espectacularidad y versatilidad de los gráficos poligonales resulta muy apropiada para este tipo de juegos.







El prolífico departamento de Sega **AM 2** continúa su escalada hacia la perfección con su sensacional **Model 2.** «Virtua Cop» es un **juego clásico de disparo** que está basado en la misma tecnología que los «Daytona Desert Tank» o «Virtua Fighter 2». Así, ofrece en pantalla espectaculares **imágenes realizadas a base de gráficos poligonales,** que sorprenderán por su extraordinaria rapidez tanto en los movimientos de los personajes como en el suave scroll. Obviamente, la labor del jugador o los jugadores consiste en disparar a todo aquello que se mueva (con excepción de las víctimas inocentes) y **desarticular una organización criminal** que quiere apoderarse de la ciudad. Como curiosidad, cabe decir que **en ningún momento aparece la sangre**, en un intento por parte de la compañía japonesa de eliminar todos aquellos elementos de los juegos que puedan resultar violentos o de mal gusto. Antes de fin de año estará en los mejores salones del país.

La máquina se va a presentar en dos versiones, siendo ésta que veis a la izquierda la más espectacular y dinámica. Como suele suceder en los juegos de disparo, la diversión será mucho mayor con la participación de dos jugadores.









Curiosidades

Ésta es la nueva versión del famoso «Daytona USA». Incluye nada menos que la posibilidad de competir 8 jugadores simultáneamente en el mejor juego de coches.

TOP 10 ARCADE

1	VIRTUA FORMULA	SEGA	⇨
2	DAYTONA USA	SEGA	⇧
3	PRIMAL RAGE	ATARI	⇧
4	DESERT TANK	SEGA	⇩
5	VIRTUA FIGHTER	SEGA	⇧
6	ARMORED WARRIORS	CAPCOM	N
7	RIDGE RACER 2	NAMCO	⇩
8	R-360	SEGA	⇩
9	STAR WARS	SEGA	⇩
10	DARK STALKERS	CAPCOM	N

SONDEO

¿Quiénes serán las Estrellas del 94

De cara a las Navidades, los comerciantes, distribuidores y usuarios se frotan las manos: se acerca el mes de oro de los videojuegos. Pero, ¿qué títulos alcanzarán los mayores éxitos?, ¿qué cartuchos arrastrarán a las masas en los próximos meses? Nosotros tenemos nuestros propios candidatos, pero hemos querido realizar una pequeña encuesta informal entre algunos jugones para conocer también vuestras opiniones.

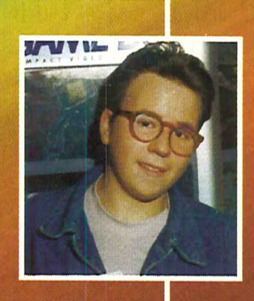
Donkey Kong Country: El orgullo de Nintendo

Sin duda, este simpático gorila se ha ganado a pulso ocupar un lugar de honor entre nuestra selección de estrellas del año. El motivo no es otro que protagonizar el que seguramente es el mejor juego de plataformas para la 16 bits de Nintendo, «Donkey Kong Country». Con él, el viejo Donkey inicia una nueva carrera en el mundo de los videojuegos.

El primer día de ventas en el Reino Unido, logró vender más de 7.000 unidades. La cifra habla por sí sola y le da la razón a Nintendo en convertir a éste en el cartucho más vendido de su historia.

Daniel Iglesias. 13 años.

"Quiero más rol y más entregas de Sonic".



Tiene una Mega Drive, un Mega CD, una Master System y una Game Gear, Y encima quiere comprarse la MD32X para completar su colección de soportes Sega.
Está deseando conseguir «Landstalker» y «Shining Force II», y no parece que le profese demasiado cariño a Mario, con el que acabaría para siempre.

Mortal Kombat II: Amo de la lucha

Reptil no es más que una muestra de los doce luchadores que se ven las caras en este genial "one vs one". «Mortal Kombat II», opción sangrienta incluida, ha significado el no va más en juegos de lucha. Sin duda, lo más "vendible" del género.

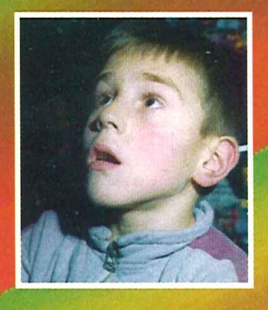


Dicen las malas lenguas que este cartucho ha sido el que ha acabado con la crisis de ventas que el software arrastraba en Europa durante los últimos meses. En esta segunda parte, Acclaim, a pesar de la polémica que despertó la primera entrega, no se ha cortado a la hora de incluir el tan traido y llevado modo sangriento, Incluso en la versión para SuperNintendo. ¿Una manera de asegurarse las ventas?



Ramiro. 12 años.
"Prefiero los juegos de arcade y aventura. A ver si sale «Landstalker»"
Ramiro tiene una Mega Drive y está deseando ser el orgulloso poseedor de una Mega Drive 32X y sentir la velocidad con «Virtua Racing De Luxe». Se decanta por Sonic como su personaje y afirma que acabaría para siempre con Robotnik.

El Rey León: Disney rompe de nuevo

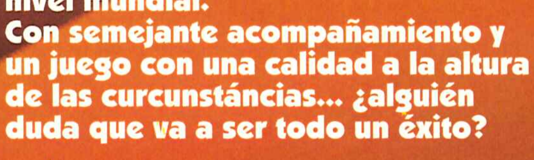


Roberto Pascua. 8 años.
"Me gustaría tener «Donkey Kong Country»".
Su personaje favorito de todos los que pueblan el universo consolero es Diddi Kong. Y es que Roberto está totalmente "pillado" con los juegos de plataformas en general y con «Donkey Kong Country» en particular. Está esperando tener su propia Super Nintendo para saltar como un mico.

Simba nos invita a descubrir el ciclo de la vida através de la sabana africana y de un brillante juego de plataformas para soportes Sega y Nintendo. Rugidos salvajes que no han defraudado ni un ápice en vista de los resultados. Y es que Disney es mucho Disney. Y si encima se hace acompañar en el tema consolero por una compañía como Virgin...



Continuando en la línea de lanzar simultáneamente película Disney y videojuego, El Rey León cuenta con el impagable apoyo de la que puede ser la mayor campaña de marketing del año a nivel mundial.
Con semejante acompañamiento y un juego con una calidad a la altura de las curcunstáncias... ¿alguién duda que va a ser todo un éxito?



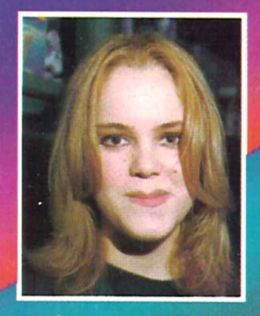
Mickey Mania: Genio y figura...

A Mickey le habíamos visto muchas veces en formato videojuego, pero nunca con tanta energía y perfección como en este programa. Y por si fuera poco, el emblema de Disney celebra su cumpleaños. 66 añitos tiene el ratón, aunque se conserva como el primer día: divertido, simpático y muy juguetón.

Se rumorea que ya se está preparando un «Mickey Mania 2». Y es que las tres versiones de este cartucho -Mega Drive, Mega CD y Super Nintendo-, han recibido un éxito de crítica tan enorme en todo el mundo, que Sony quiere seguir explotando al máximo la fama alcanzada. Lógico... ¡y que se repita muchas veces!



Alexis. 13 años.
"Me gustaría que saliera «Final Fantasy 3»"
Este Supernintendero aficionado al rol está de lo más puesto en los últimos lanzamientos... ¡en Japón! Así lo demuestra al desear que empiece el año con la tercera entrega de la saga «Final Fantasy». Además, espera la Ultra 64 como agua de mayo.



Cristina. 20 años.
"Me gustan mucho los juegos de aventura y los simuladores deportivos".
Nos confesaba que es una ferviente seguidora de las aventuras de cierto puercoespín azul (¿será Sonic?). Sin embargo, no le gusta nada «Aladdin». Está demasiado satisfecha con Mega Drive como para cambiar de soporte.

Carta a los Reyes de Oriente

(es decir, Nintendo y Sega).

Queridos Reyes Magos del Software, nos gustaría que el año 1995 nos trajérais muchos más juegos de rol y aventura. Sí, de ésos que, por lo visto, cuentan con tantos seguidores entre los aficionados españoles. Claro que, puestos a pedir, traedlos en castellano, ya que no entendemos muy bien el idioma de Shakespeare.
También nos gustaría que, si no os es mucha molestia, nos trajérais más juegos para 8 bits. ¡Ah, y a ver si movéis vuestros contactos para que las nuevas consolas y juegos sean un poco más baratas!

Nota de la redacción: Ya sabemos que queda un poco infantil, pero de vez en cuando es bueno soñar como un inocente niño...



J. M. Toledano. 22 años.
"Me quedo con «El Rey León»".
Hasta este momento, José Miguel está tan contento con su Mega Drive y los juegos de plataformas. En esto de saltar, ahora se decanta por «The Lion King», aunque no le haría ascos a cierta lombriz que responde al nombre de «Earthworm Jim».También le gustaría comprarse una MD32X.

Apuestas seguras

Los británicos, que son bastante aficionados a todo tipo de apuestas, han elaborado una tabla de los juegos que cuentan con mayores posibilidades de arrasar durante estas fiestas. La selección ha sido realizada por la cadena especializada "William Hill" y es la siguiente:

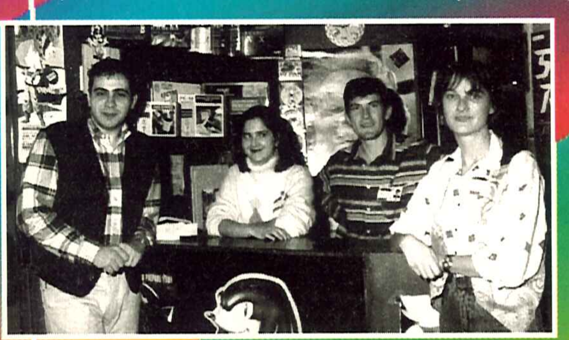
1- «D. K. Country»
2- «Earthworm Jim»
3- «FIFA Soccer'95»
4- «S.S.F. II»
5- «The Lion King»
6- «Mortal Kombat II»
7- «Sonic & Knuckles»
8- «Micro Machines 2».

Es una buena referencia con la que, como véis, coincidimos bastante. ¡Y sin haber hecho estudios ni nada!

La opinión de Pablo Crespo, director de los Centro Mail.

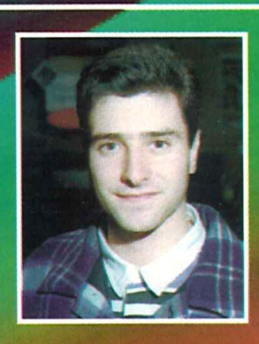
Las tiendas, con mucho en juego

Pablo Crespo, responsable de los populares Centros Mail, -una de las cadenas más importantes de venta de videojuegos en nuestro país-, nos recibió en una de sus tiendas y nos habló de cómo se presentan estas fiestas desde el punto de vista comercial.
Pablo se muestra optimista ya que *"en Navidades las ventas se triplican respecto a lo que suele ser un mes normal"*. Claro que la "culpa" la tienen los lanzamientos que se han hecho en estas fechas, ya que *"cuando hay títulos buenos, pues se vende"*. Y en este momento la palma se la llevan **«Donkey Kong Country»** para los 16 bits de Nintendo, así como **«FIFA International Soccer 95»** y **«Sonic & Knuckles»** para los de Sega
En lo que respecta a las consolas más vendidas, Pablo Crespo admitía *"una caída en lo que se refiere a los 8 bits"*, mientras que SNES y Mega Drive están a la par y son las más solicitadas.



Pablo Crespo, a la izquierda de la imagen, con los dependientes de uno de sus Centros Mail.

Como dato curioso, Pablo Crespo ha notado que *"mucha gente se está desplazando hacia el PC, que también es una opción para jugar aunque, en mi opinión, no la mejor"*. Claro que los nuevos soportes ya están despertando la curiosidad de los usuarios, y como él mismo señala *"en el momento que salgan las consolas nuevas, si cuestan un precio razonable y al alcance de todos los bolsillos, volverá a producirse un nuevo boom"*. Esperamos que así sea



Miguel Velasco. 21 años.
"Empezaré peleando con S.S.F. II".
Ve su entrada de año pegando mamporros con «S.S.F. II» para Super Nintendo. También le gustan los cartuchos de plataformas y aventura. Está pensando en comprarse una Saturn o un Ultra 64, según, aunque tiene cierta predilección por Nintendo, porque sus juegos le gustan más.



José Coronado. 34 años.
"Como buen rolero, me encantaría empezar el año con "Secret of Mana»".
José tiene una Super Nintendo, es un fanático de los juegos de rol y su personaje favorito es Zelda. Los videojuegos son su hobby, le sirven para desconectarse del trabajo y asegura que se comprará pronto algún nuevo soporte.

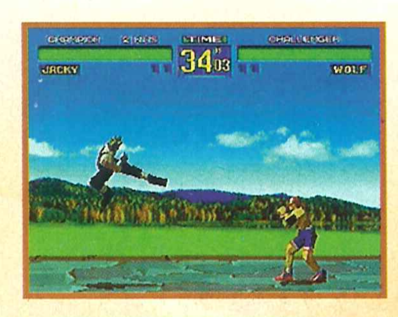
Earthworm Jim: De gusano a mito

Éste es el típico caso de juego que se ha abierto camino por méritos propios. Todo lo ha logrado por sí mismo, y no ha sido poco, ya que esta lombriz de tierra ha marcado, sin duda, en hito en los cartuchos de plataformas.



La historia de este juego es curiosa, ya que Dave Perry se fue de Virgin y fundó su propia compañía, Shiny Entertainment, con la que dio forma a esta asombrosa lombriz que responde al nombre de Jim. Ironías del destino, el programa ha sido finalmente distribuido por Virgin... Por cierto, las chicas de la redacción que han visto la fotografía del tal Perry han formado un club de fans. Y es que, al parecer, el chico, además de hacer cartuchos geniales, es bastante guaperas...







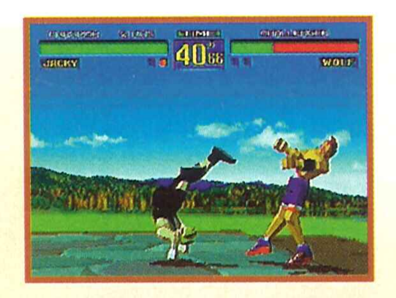
VIRTUA FIGHTER

BIENVENIDOS AL PRÓXIMO NIVEL

Hasta el momento, **«Virtua Fighter»** es el mejor juego de lucha que ha aparecido en cualquier sistema. **AM 2,** la prodigiosa división de recreativas de Sega, **realizó en 1993** un sueño que llevaba cierto tiempo gestándose en las mentes de los mejores creadores de juegos del mundo: **un juego de lucha que aprovechara con inteligencia las posibilidades que ofrece la utilización de polígonos.** El resultado no se hizo esperar, puesto que gracias a la utilización del sistema de hardware conocido como **Model 1** -con el cual ya había aparecido «Virtua Racing»- se pudo llevar a cabo un programa totalmente distinto a los arcades de lucha clásicos. En «Virtua Fighter» enormes personajes **constituidos por 2.000 polígonos** se desplazaban con exquisita suavidad y realismo **por unos escenarios en perfecto 3D.** Gracias a él se acabaron los decorados planos, los luchadores podían situarse en cualquier lugar del escenario, y el jugador gozaba de unos movimientos casi perfectos, a años luz de éxitos como «SF II» o «MK».

Sin duda, este juego marcó una época en los salones recreativos de todo el mundo.

Estos ocho luchadores ya eran de sobra conocidos en los salones recreativos de todo el mundo. Ahora, Sega los lleva directamente a una consola doméstica: SegaSaturn.



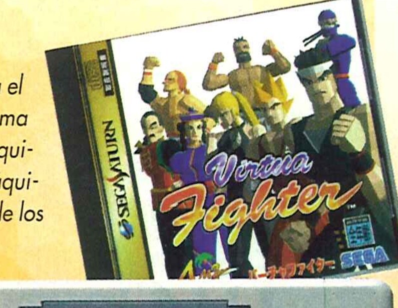


Desde la primera partida, «Virtua Fighter» nos demuestra que está casi a la par de la máquina recreativa.



UN GRAN JUEGO PARA UNA GRAN MÁQUINA

Sega quiere apostar muy fuerte para el futuro. Saturn es un auténtico sistema multimedia de 32 bit, pero cuya arquitectura corresponde a la de una máquina de 64 bit, gracias a la inclusión de los dos procesadores creados por Hitachi (conocidos como SH 2), ambos de 32 bit. Además, Saturn cuenta con varios procesadores y chips de apoyo para el apartado gráfico y sonoro. «Virtua Fighter» es el primero de una lista de juegos que soprenderán por su sensacional calidad técnica, jamás vista en ningún otro sistema.





Éste es el definitivo aspecto de la Saturn. Es posible que en abril de 95 esté oficialmente en España.



«Virtua Fighter» rompe el concepto de juego de lucha que teníamos hasta ahora. Una verdadera obra maestra.





Parafraseando el slogan de Sega, Saturn nos llevara definitivamente a un nivel superior. La nueva maquina de Sega acaba de aparecer en Japon y en el 95 ya estara entre nosotros. Su primer juego, «Virtua Fighter», es un prodigio de la técnica jamas visto en una consola. Y es que esta vez no se trata de acercarnos al futuro, SegaSaturn es el futuro.

Ahora, Sega acaba de lanzar en Japón su nueva máquina, todo un sistema con una **arquitectura de 64 bit,** gracias a la utilización de los **dos procesadores de 32 bit Hitachi,** más otros generadores de apoyo que convierten a **SegaSaturn** en la máquina doméstica más poderosa que ha aparecido hasta el momento. Sólo con un aparato así se ha podido realizar una



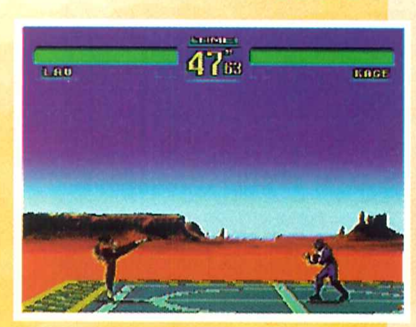
Todos los movimientos de la máquina recreativa están exactamente reproducidos en el juego para Saturn. Aprender las técnicas de todos los luchadores requiere cierta práctica.

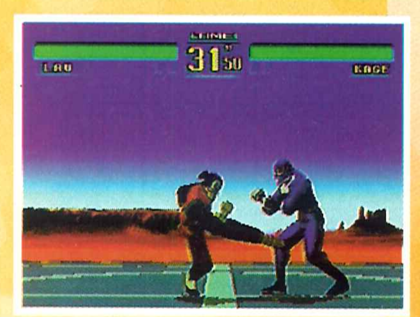


Tan solo en los primeros planos de los luchadores se aprecia la diferencia existente en el número de polígonos entre el juego de Saturn y el programa de la máquina recreativa.

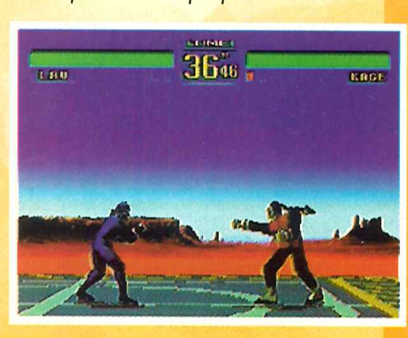


UN ZOOM DE AUTÉNTICO LUJO





Como ya se pudo ver en la versión recreativa, los luchadores pueden situarse en cualquier parte del escenario sin que sea necesario utilizar constantemente el scroll, gracias a un zoom extraordinario que permite alejarse o acercarse a los dos rivales. No se trata de diferentes planos, sino de un suave y perfecto zoom del que aquí veis tres ejemplos.







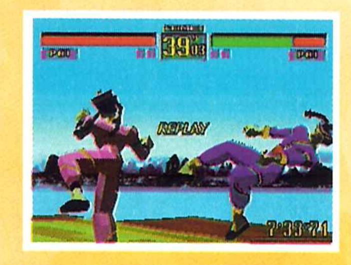
Aprender a controlar el movimiento de los luchadores requiere cierta práctica, precisamente a causa de su gran calidad.



conversión tan perfecta de un juego que todavía sigue maravillando en formato arcade.

«Virtua Fighter» para SegaSaturn es prácticamente el mismo juego que todos habéis visto en los salones. La única diferencia radica en que **la versión doméstica utiliza menos polígonos que el juego original.** Mientras el Model 1 consigue manejar hasta 180.000 polígonos por segundo, en este juego SegaSaturn llega **hasta los 90-100.000.** Sin embargo, en realidad la diferencia es muchísimo menor que lo que cantan las cifras, puesto que la tecnología Saturn **puede aplicar texturas a las superficies de los polígonos,** consiguiendo los mismos efectos que con un mayor número de polígonos. Con todo, en el juego de Saturn tan solo se aprecia que los luchadores están creados con un número menor de polígonos (ya que les confiere un aspecto ligeramente más “cuadrado”), detalle que sobre todo se aprecia **en los primeros planos de los luchadores.** Un

REPETICIONES DESDE TODOS LOS ÁNGULOS POSIBLES







Después de cada asalto se ofrece la repetición de los últimos golpes desde diferentes ángulos, convirtiéndose en las imágenes más espectaculares del juego. Si bien es cierto que a veces se nota en exceso la falta de polígonos por luchador.





Todos los movimientos y golpes de la versión original están recogidos sin excepción en el juego para Saturn.



La dificultad de la máquina se refleja incluso jugando en el nivel fácil, donde es complicado pasar del cuarto luchador.



SEGASATURN VERSUS MODEL 1



La mayor diferencia apreciable en el juego de Saturn con respecto a la versión de la recreativa se halla en el número de polígonos por luchador. Si os fijáis, en la imagen de la izquierda (arcade) se distinguen hasta los dedos de Akira, mientras en la imagen de la derecha (Saturn) la mano la forman unos pocos bloques.



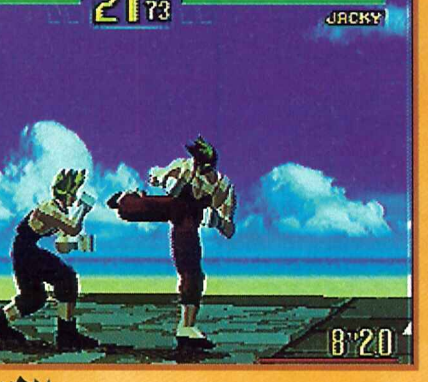
Así empezó todo. En una máquina como ésta se puede disfrutar de VF.

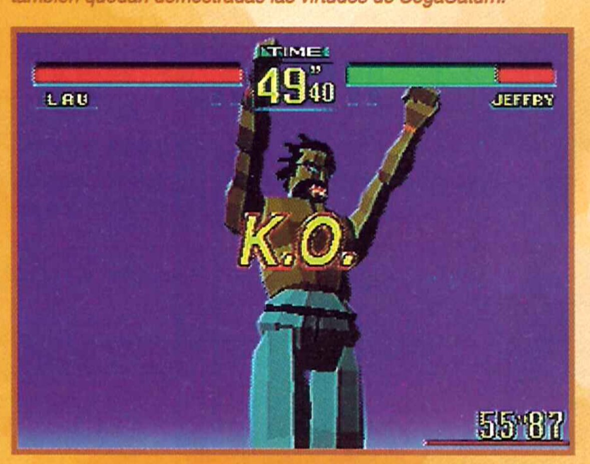


Las imágenes espectaculares se suceden en «Virtua Fighter». Con este juego, Sega consiguió dar un vuelco al concepto de juegos de lucha que existía hasta el momento, y ahora traspasa este formato innovador a los sistemas domésticos como Saturn.




La intensidad y realismo de los combates se ven intesificados por los sensacionales efectos de sonido y por unas melodías del más alto nivel. Y es que en el apartado sonoro de «Virtua Fighter» también quedan demostradas las virtudes de SegaSaturn.



TRASLADAR TODA LA GENIALIDAD DE LA RECREATIVA ORIGINAL A UN SISTEMA DOMÉSTICO COMO SEGASATURN. ÉSTA ES LA "SENCILLA" TAREA QUE HA LLEVADO A CABO AM 2 CON «VIRTUA FIGHTER».



CÓMO SE CREA LA IMAGEN DE UN LUCHADOR

Para formar uno de los luchadores que aparecen en «Virtua Fighter», en primer lugar se toma una base con 100 ó 200 polígonos. Después se añaden otros tantos para ir dando carácter al personaje. El siguiente paso es ya una figura con más de 1.000 polígonos (aproximadamente el aspecto de los luchadores en Saturn). Y por último, se añaden otros 500 polígonos con el fin de completar los detalles (aspecto final en la versión arcade).

luchador en la versión arcade contiene entre 1.500 y 2.500 polígonos, mientras que en la Saturn, pese a estar formados por un número considerablemente menor, el efecto que producen las texturas **completan unos luchadores de más de 1.000 polígonos.** Con todo, los excepcionales movimientos, sin duda el aspecto más espectacular del juego, no difieren ni un ápice del juego original. Los **más de 700 movimientos están plasmados con sublime perfección** en el juego, y en las primeras partidas cuesta creer que verdaderamente estemos utilizando un aparato doméstico.

AM 2 ha sido el encargado de crear este nuevo «Virtua Fighter», y los resultados están sorprendiendo al mundo entero. Si SegaSaturn ha conseguido algo así con su primer juego, su futuro promete ser de lo más interesante.

CONSOLA: MD • COMPAÑIA: Acclaim • LANZAMIENTO: Febrero

STARGATE

OS LLEVARÁ A OTRA DIMENSIÓN

Mundos paralelos, viajes en el Tiempo, dimensiones desconocidas, formas de vida diferentes a la nuestra... Para unos se trata de algo increíble e imposible, para otros no deja de ser una alternativa con visos de realidad. Bien, pues Hollywood no ha perdido la oportunidad de mezclar todos estos elementos en una **película de ciencia ficción,** que sirve como base al videojuego correspondiente. Se trata de «**Stargate**», una aventura en estado puro que próximamente estará disponible para los **16 bits de Sega.**

«La Puerta de las Estrellas», traducción literal del inglés, os conducirá a una espectacular aventura que **tendrá lugar en Abydos,** un planeta situado a millones de años luz de la Tierra. El nombre de este planeta no es producto de la casualidad, ya que de este modo se denomina a una puerta que da acceso a otro mundo. Allí os veréis trasladados en compañía del protagonista de la historia, **el coronel Jack O'Neil**. Se trata de un duro







A lo largo del juego, os veréis obligados a enfrentaros a todo tipo de situaciones para lograr vuestra meta.



Acclaim y Probe, Probe y Acclaim serán los responsables de la versión para Mega Drive de «Stargate». Su argumento será calcado al de la película que le da nombre, y en cuanto a virtudes técnicas tampoco le irá a la zaga.



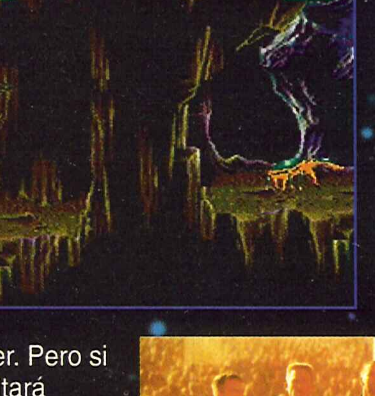
O'NEIL! OUR CAMP WAS ATTACKED BY ALIENS. THEY LOOKED LIKE... HORUS, AN ANCIENT EGYPTIAN DEITY. THE MEMBERS OF OUR PARTY WERE SPLIT UP IN THE SKIRMISH.

«STARGATE», ¿JUEGO O PELICULA?

«Stargate» será un cartucho que seguirá fielmente el argumento de la película. De esta forma, el protagonista absoluto será el coronel Jack O´Neil, quien a lo largo de su aventura se encontrará con el egiptólogo Daniel Jackson. Estos encuentros darán lugar a digitalizaciones como la que os mostramos arriba.







militar cuya tarea consiste en **dar al traste con los perversos planes de Ra**, el enigmático soberano de Abydos.

El grupo de programación **Probe** ha sido el encargado de adaptar esta historia a videojuego para la **compañía Acclaim**. Y como podréis comprobar, de sus manos ha salido un producto excelente.

Su desarrollo os atrapará desde el principio, ya que O'Neil tendrá todo un mundo que explorar y recorrer. Pero si el argumento ya resultará atractivo, más lo será ver al coronel desplazarse por Nagada y alrededores. Y es que este duro militar contará con **una agilidad, una versatilidad y una suavidad de movimientos** pocas veces vista en Mega Drive.

En fin, cuando la Puerta de las Estrellas se abra en los 16 bits de Sega, no podréis evitar traspasar el umbral hacía la acción y el misterio.



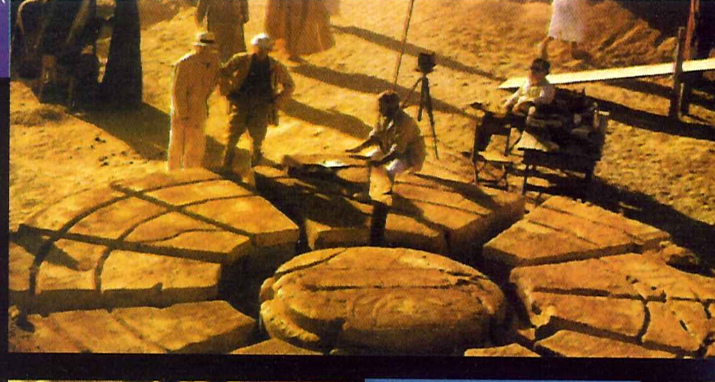
Los escenarios por los que transcurre el juego se basarán en los que se han utilizado para rodar la peli.

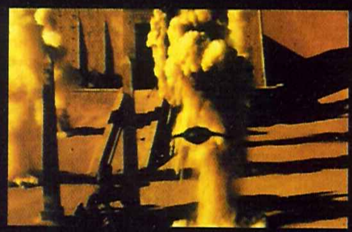






Jack O´Neil será capaz de realizar las más diversas acciones gracias a su gran agilidad y movilidad.





Los efectos especiales son una de las bazas fuertes de esta película, que mezcla aventura y ciencia ficción.



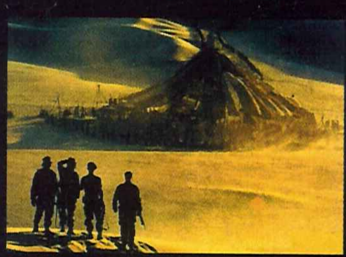
LA CIENCIA FICCION DA UN NUEVO PASO

Con un presupuesto de **50 millones de dólares,** el director alemán **Ronald Emmerich** ha vuelto al género de la ciencia ficción, que ya tratara en "El secreto de Joey", con una superproducción en toda regla: **"Stargate".**

La historia arranca en 1928, cuando un grupo de arqueólogos descubre un extraño aro metálico en Giza. Siete décadas más tarde, el Gobierno americano pone en marcha el **Proyecto Giza** para descifrar el secreto de su existencia, que no es otra cosa que una puerta hacia otra dimensión, y que llevará a actores y espectadores hasta **Nagada, capital del planeta Abydos.**

Kurt Rusell, como el coronel Jack O´Neil, **James Spader,** como el arqueólogo Daniel Jackson, y **Jaye Davidson,** como el tiránico dios Ra, forman el trío protagonista de un film que cuenta con los efectos especiales creados por **Jeffrey Okun** y los ingenios mecánicos de **Kit West,** quien ya ganó un Oscar por "En busca del Arca Perdida".

Lejos de avanzar por caminos ya trillados, "Stargate" es un film que realiza jugosas innovaciones en el género de la ciencia ficción.







La acción se reparte entre Giza y el planeta Abydos, y no se ha escatimado en los decorados.

¿Sabíais que...

- *...más de **dos mil extras** han participado en el rodaje de la película, y se les tuvo que vestir con trajes de 1928 para rodar la escena de la aparición del Stargate?*
- *...todas las **joyas, abalorios y ornamentos** de los habitantes de Abydos se diseñaron especialmente para la película?*
- *...el decorado tenía una superficie de **más de 10.000 metros cuadrados** y el palacio de Ra es el escenario más grande de la película?*
- *...el Stargate es un anillo de **12 metros de diámetro** que contiene alguno de los mejores efectos especiales de la película, y son unos 500 en total?*
- *...las escenas del desierto se rodaron en **Yuma (Arizona)** empleando helicópteros y grandes ventiladores para eliminar las huellas en la arena?*
- *...muchos actores tuvieron que aprender un **idioma creado especialmente para la película** e ininteligible para el resto del mundo?*
- *...para dar vida a Mastadge se construyó un **complicado mecanismo sobre un caballo?***
- *...la entrada a la pirámide es uno de los decorados más grandes construidos nunca?*

















Os lo mostramos fotograma a fotograma. El dios Ra se levanta del sarcófago, y en base a un logrado "morphing" veréis cómo, en cuestión de décimas de segundo, se transforma en el actor Jaye Davidson.



El siguiente paso adelante
Manchester U
AC Milan
FIFA 95
SOCCER
DEPORTIVO
Con más de 100 de los mejores clubs de Europa luchando por once títulos de liga, sólo los mejores adaptados sobrevivirán. FIFA Soccer'95 ofrece más de 200 equipos de los mejores del mundo. Descubre por ti mismo qué continente es superior en fuerza, habilidad e instinto futbolístico.
■ Los jugadores mueven mejor el balón, realizan más y mejores asistencias.
■ Nuevos pases por alto, que necesitarás para luchar frente a frente con los nuevos portero.
■ Los goles son resultado de los pases por alto, de los pases a la altura del cuerpo y de los lanzamientos con efecto.
■ ¡Lanzamientos más ajustados! ¡Jugadores más rápidos! ¡Pases más potentes!
DISPONIBLE EN SEGA MEGADRIVE.
FIFA SOCCER '95
EA SPORTS
EA SPORTS
ELECTRONIC ARTS
MEGA DRIVE
¡AHORA, TAMBIÉN DISPONIBLE EN SEGA GAMEGEAR!
© 1994 Electronic Arts. EA SPORTS y el logo de EA SPORTS son marcas registradas de Electronic Arts. Electronic Arts es una marca registrada de Electronic Arts.
DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Telf.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40
TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61

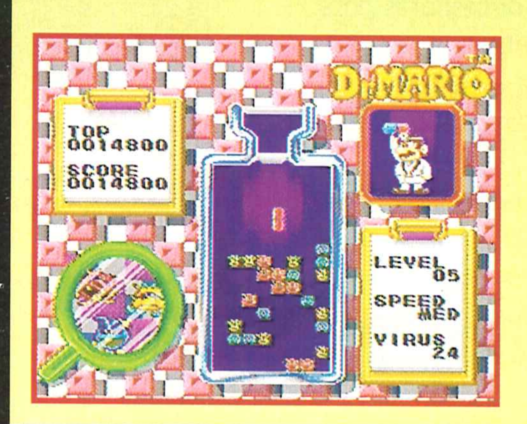
CONSOLA: SN • COMPAÑIA: Nintendo • LANZAMIENTO: Febrero

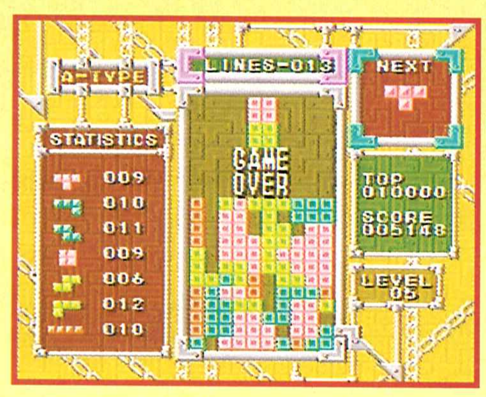
TETRIS & DR.MARIO

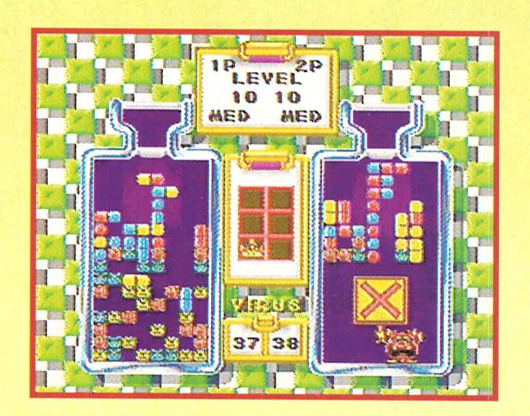
...Y LAS PIEZAS SEGUIRÁN CAYENDO

¿Cómo conseguir que juegos de los considerados clásicos vuelvan a colocarse en los primeros puestos de adicción, diversión y entretenimiento? Al parecer **Nintendo** lo sabe, y por eso en breve presentará una auténtica bomba de relojería bajo el título **«Tetris & Dr. Mario».** Y no es que el fontanero bigotudo de Nintendo vaya a cambiar de profesión, no. Lo que pronto ocurrirá en los **16 bits de Nintendo** será una mezcla del universalmente conocido «Tetris» con un juego, también **en plan puzzle**, que en su día salió para Game Boy y N.E.S.

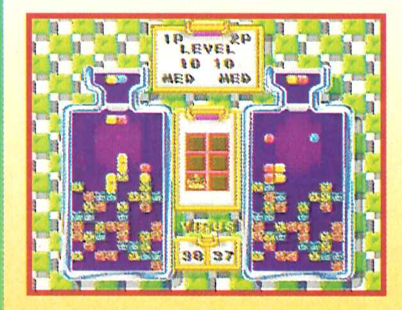
El resultado será completamente arrasador, ya que podréis elegir entre **jugar al «Tetris», «Doctor Mario» o a una combinación de los dos contra el cronómetro.** Todo ello se redondeará con infinidad de opciones,

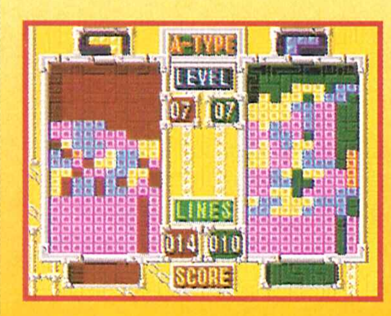






Mejor acompañado





El "otro" «Tetris» de Super Nintendo

Se llamaba «Super Tetris 2+Bombliss» y no llegó a salir por estos lares. Los japoneses sí que disfrutaron con este juego, que sacaba partido al clásico «Tetris» añadiendo una modalidad que consistía en hacer explotar las piezas.

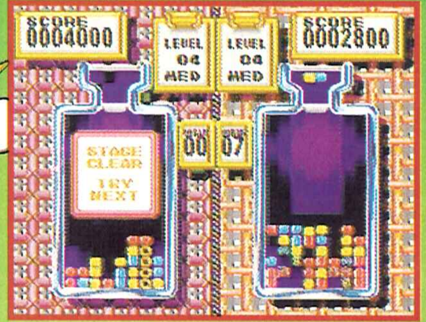




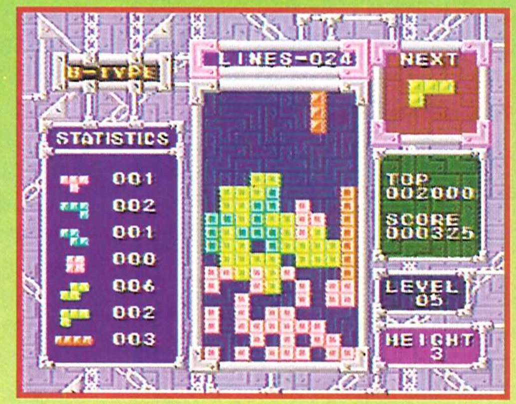




No faltará la opción de dos jugadores simultáneos, que elevará la adicción a límites insospechados.

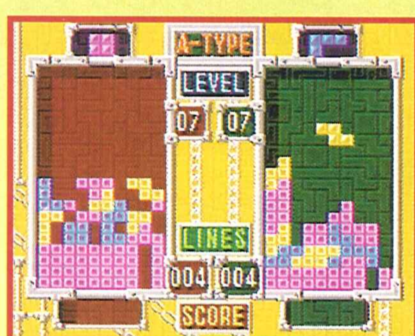






Los aficionados a los juegos de puzzle ya pueden ir frotándose las manos, porque pronto dispondrán de un cartucho en el que se unirá un gran clásico como «Tetris» y un algo menos clásico, pero igual de adictivo, «Doctor Mario»,

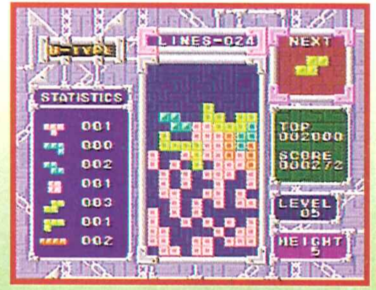
incluyendo **dos posibilidades de configuración** para cada modo de juego, numerosos niveles de dificultad y la adictiva posibilidad de que **conectéis dos mandos a vuestra Super Nintendo** y os piquéis con un amiguete hasta que la consola llegue a echar humo. Y es que los chicos de Nintendo no van a pasar ni un detalle por alto, con tal de que os lo podáis pasar de vicio haciendo algo tan sencillo como colocar piezas en orden.



Las piezas caerán a toda velocidad. Vuestros reflejos serán el factor decisivo para vencer en esta batalla logística y, de paso, incordiar al contrario al hacer línea.

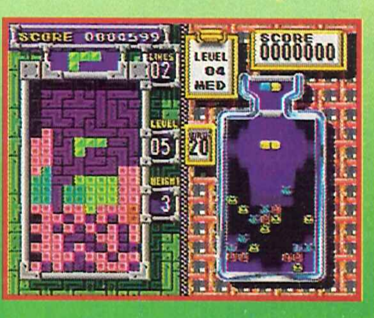






Tres juegos en uno







mightymax

CONSOLA
super nintendo
COMPAÑIA
ocean
LANZAMIENTO
febrero

Estos chicos serán capaces de viajar del Imperio Azteca a un caótico futuro sin inmutarse lo más mínimo. Su equipaje siempre será escaso: una pistola de bolas y grandes dosis de habilidad.

Recoger basura y mandarla a través de agujeros dimensionales mientras os libráis de enemigos curiosísimos, es la oferta que **Ocean** os propone para el próximo mes. El juego os presentará a tres jóvenes aventureros bastante populares en tierras americanas, ya que allí **protagonizan una serie de TV**. Ellos tres, con la compañía de un extraño aliado, tendrán que recorrer innumerables fases, utilizando la cabeza y una pistola de bolas para recuperar objetos en **distintas eras de la Historia.** Nuestros héroes aprenderán a usar globos, interruptores, balancines y mil artilugios más, en un intento por derrotar al malo de turno y llegar sanos y salvos a su objetivo.

Entre otras cosas, con **«Mighty Max»** podréis participar **dos jugadores simultáneos en pantalla partida** y disfrutar de la ventaja que ofrecen los passwords. Pero no os impacientéis, que con él recorreréis el mes que viene los parajes más extraordinarios del universo 16 bits.

¡Pingüinos en un volcán!, pues seguro que encontraréis cosas más curiosas en este cartucho.

clayfighters2

Hasta los personajes "viejos" se pueden considerar nuevos gracias a los cambios introducidos en su aspecto y en su estilo de lucha.

Los ya populares luchadores de barro volverán al ring de **Super Nintendo** para seguir demostrando todo lo que son capaces de hacer. Naturalmente, lo harán en **«Clayfighters 2»**, un juego de **24 megas** al que los chicos de **Interplay** le han puesto la contundente coletilla de **«Judgment Clay»** -¿os acordáis de «Terminator 2»?-.

Cuando conectéis este cartucho en vuestra Super Nintendo, os encontraréis con un arcade de lucha que incluirá tres modos de juego: **historia, versus y torneo.** Como veis, uno más que en la primera entrega.

Pero ésta no será la única diferencia respecto al primer «Clayfighters». La fundamental se centrará en los luchadores, ya que podréis ver caras nuevas que corresponden a estos cinco personajes: **Nana, Octo, Goo Goo, Hopy y Kangoo.** De la primera parte se mantendrán únicamente tres figuras, **Frosty, Tiny y Blob,** aunque en ellos también se apreciarán algunos cambios de imagen.

Pero el gran cambio de









CONSOLA
super nintendo
COMPAÑIA
interplay
LANZAMIENTO
febrero

imagen lo sufrirán **los decorados,** ya que resultarán más detallistas, estarán muchísimo mejor definidos y **no carecerán del toque de humor** que ya aparecía en la anterior entrega. Un toque que será generalizado en todos los movimientos, expresiones y posibilidades de los personajes.

Por lo demás, la **técnica "claymation"** volverá a ser la protagonista absoluta, ya que todo el desarrollo del juego estará concebido en torno a las posibilidades de esta original y atractiva técnica de animación.



Los escenarios también serán nuevos, caóticos y un tanto especiales. La estrambótica personalidad de cada personaje encontrará un claro reflejo en el escenario que le toque habitar.



Los personajes derrocharán simpatía, humor y originalidad. Mucho más plásticos que en la primera parte, su colección de golpes y llaves conseguirá que os destornilléis de la risa.

wolfenstein 3D



Acción a raudales, enemigos por todas partes y una colección de armas digna de un Rambo. Con este cartucho viviréis una gran aventura que os dejará sin aliento.

Wolfenstein 3D» fue uno de los primeros juegos de **perspectiva frontal de ID Software.** Parecía imposible que apareciera en España en formato **Super Nintendo**, pero para sorpresa de todos ya lo tenemos aquí, y a punto de salir a la venta de la mano de **Spaco.**

Lo mejor es que en Super Nintendo no abundan los juegos con esta perspectiva y estilo. Más bien al contrario, escasean. Si nos ponemos a pensar, sólo nos sale «Jurassic Park» en las escenas del interior de los edificios. Pero en este caso no van a ser dinosaurios, sino tropas nazis las que se interpondrán entre vosotros y vuestro objetivo: **eliminar a algún "pez gordo" del imperio hitleriano.**

Muchas armas, muchos items y los agradecidos passwords constituirán vuestras únicas ayudas. Y si esperáis al mes que viene, conoceréis muchas cosas más.









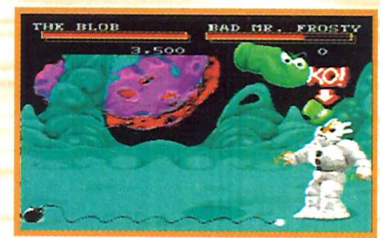
CONSOLA
super nintendo
COMPAÑIA
imagineer
LANZAMIENTO
enero



Los luchadores de plastilina por fin podrán ser disfrutados por los usuarios de Mega Drive. Un lanzamiento que coincidirá con la presentación de la segunda parte para otros soportes.

CONSOLA
mega drive
COMPAÑIA
interplay
LANZAMIENTO
febrero

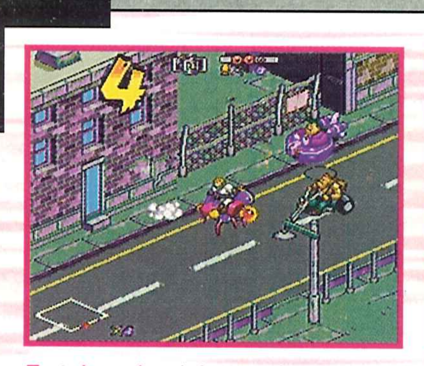




Los luchadores más originales preparan su desembarco en **Mega Drive. Ocho figuras** que sorprenderán a los consoleros más clásicos, con sus increíbles movimientos y con unos golpes tan contundentes como divertidos. Un chicle, una cantante de ópera, un rockero, un payaso, la calabaza de Halloween, un muñeco de nieve, un forzudo circense e incluso una masa que adopta mil formas serán los protagonistas de unos combates de locura.

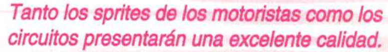
Doce escenarios, coloristas y de perfecto scroll, servirán para medir vuestras habilidades de combate, pudiendo disfrutar de dos jugadores simultáneos en un apasionante **modo versus.**







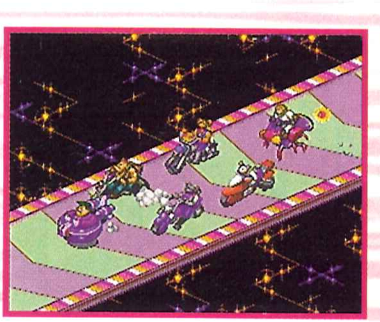
CONSOLA
super nintendo
COMPAÑIA
konami
LANZAMIENTO
febrero


Tanto los sprites de los motoristas como los circuitos presentarán una excelente calidad.

Los primos marcianos del ratoncito Pérez son mucho más duros que él. En vez de ir regalando dinero a los que se quedan sin dientes, las ratas de marte **prefieren la velocidad a bordo de las motos** más molonas del Sistema Solar, y la **música cañera.**

Sus carreras se desarrollarán en **cinco zonas del planeta rojo**, a cuál más original y colorista. Cada una de estas zonas dispondrá de seis circuitos con trazados diferentes, en los que encontraréis espectaculares **saltos, desniveles y trampas varias** que frenarán vuestra frenética carrera.

Para **uno o dos jugadores**





ristar the shooting star





Un nuevo héroe plataformero se acerca a los **16 bits de Sega.** Su estela será brillante y su aparición en Mega Drive hará que esta consola adquiera un nuevo brillo. A pesar de su frágil apariencia, se trata de **una estrella que aportará una nueva visión a los juegos de plataformas.** Y es que no os podéis imaginar lo que puede dar de sí una simple estrella.

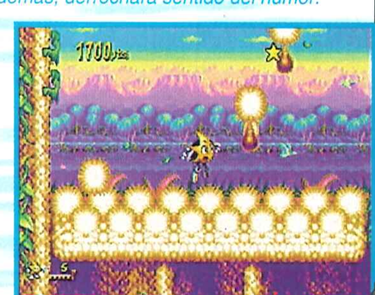
Bien, pues en **Sega** sí que se lo han imaginado, y el resultado va a ser un juego sorprendente, con grandes dosis de simpatía y diversión. Un juego que logrará que no soltéis el pad ni un segundo para seguir **los avatares de Ristar,** la estrella más brillante del universo consolero.



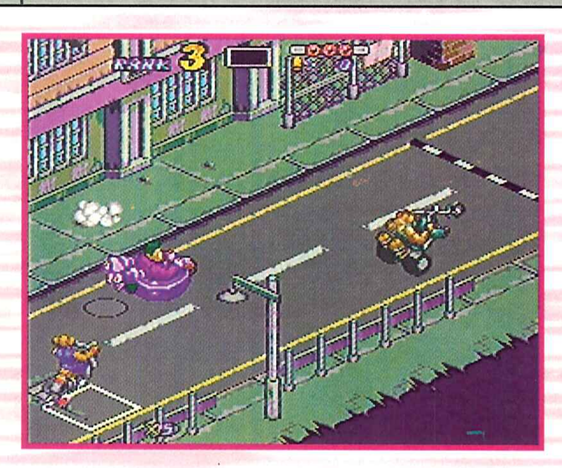
Ristar brillará con luz propia a lo largo de toda su aventura plataformera. Y es que resultará un personaje de los más simpático, repleto de posibilidades y que, además, derrochará sentido del humor.

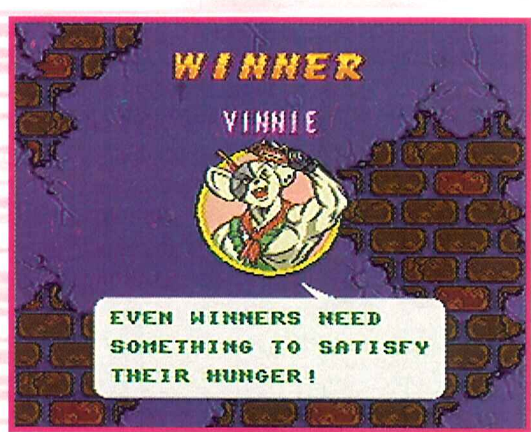






bikermice from mars





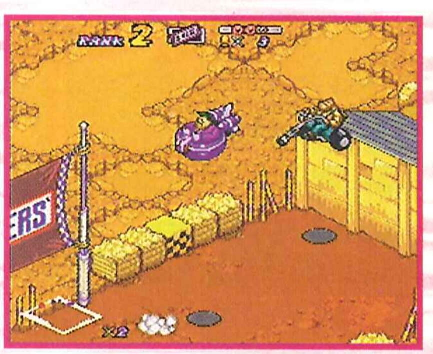
El ganador siempre tendrá unas palabras de aliento o de "mofa" para los demás participantes.



simultáneos, «Biker Mice from Marte» recogerá toda la intensidad de racing games anteriores como «Rock´n Roll Racing», donde también se combina velocidad con música a toda potencia. Para satisfacer los gustos de los más exigentes, ofrecerá tres modos de juego diferentes: **"Main Race", "Battle Race", y "carrera versus"** en el modo dos jugadores.

El piloto ratón que elijáis competirá por el vil metal necesario para dotar a su motocicleta de repuestos y complementos. Y dentro de la competición no habrá tregua, ya que **cada vehículo estará equipado con potentes armas** que os dejarán fuera de carrera si recibís más de tres impactos.

En definitiva, los moteros de Super NES serán una garantía de diversión para quien se atreva con sus **treinta circuitos, tres niveles de dificultad,** espectaculares gráficos y la posibilidad de guardar la partida mediante passwords.



super space harrier

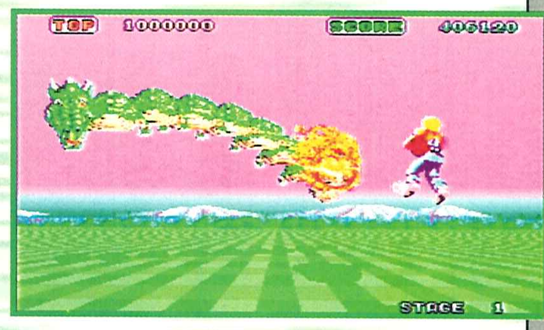




La perspectiva de «Super Space Harrier» será frontal, con movimientos de la nave-personaje por toda la superficie de la pantalla.

La **Mega Drive 32X,** además de recibir programas específicos para este nuevo soporte, también va a contar con **versiones de juegos ya clásicos** dentro del universo jugón. Éste es el caso de «**Super Space Harrier**», una conversión fiel de aquel original matamarcianos, pionero en todos los soportes Sega que han ido apareciendo en el mercado del ocio.

En él, en vez de nave dirigiréis un personaje de carne y hueso que **podrá volar y desplazarse por tierra**. A esta doble capacidad de movimiento se le añadirá un **potente disparo,** necesario para dejar fuera de combate los enormes y coloristas enemigos que le saldrán al paso. Nada mejor que un clásico para MD32X.



La calidad gráfica de este programa pondrá de relieve lo que se podrá esperar de este soporte con forma de champiñón.




CONSOLA
Mega Drive 32X
COMPAÑÍA
Sega
LANZAMIENTO
Febrero

punch out

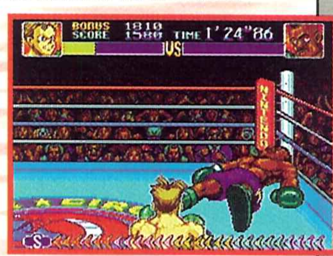
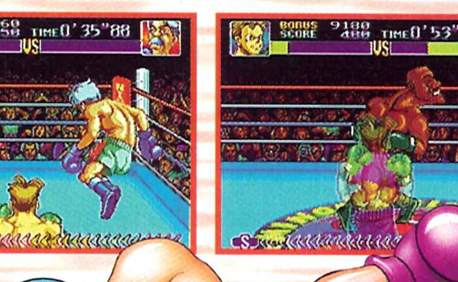
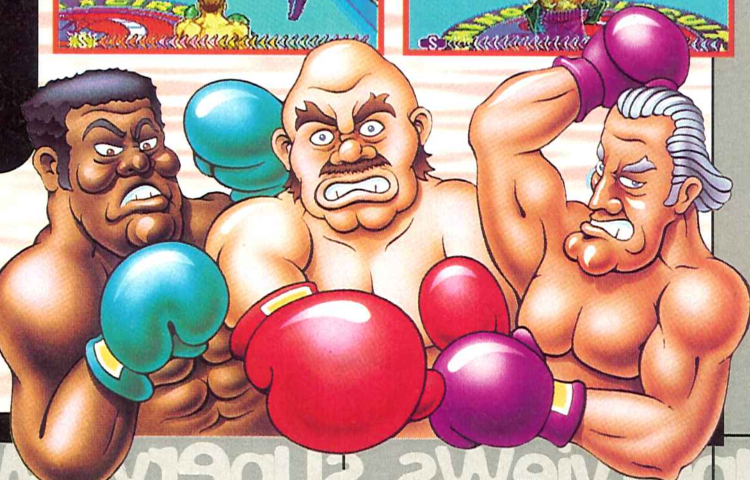
CONSOLA
Super Nintendo
COMPAÑÍA
Nintendo
LANZAMIENTO
Febrero



La simulación de un combate real estará muy bien conseguida, gracias a la capacidad de movimientos de los luchadores y al completo repertorio de golpes que podrán efectuar.

Una de las actividades deportivas más antiguas del mundo volverá a llenar de ganchos y derechazos los 16 bit de **Super Nintendo** con **«Punch Out»,** todo un arcade de boxeo. Divididos en tres categorías diferentes, podréis entrar en liza contra **dieciséis púgiles** de variadas características y dificultad progresiva.

El cartucho presentará una **perspectiva frontal** y contendrá un completo repertorio de golpes, en el cual existirá la posibilidad de realizar **espectaculares K.O.'s de un solo impacto** y de ver al adversario volar como un pelele de trapo. Y además, podréis guardar hasta ocho combates diferentes.

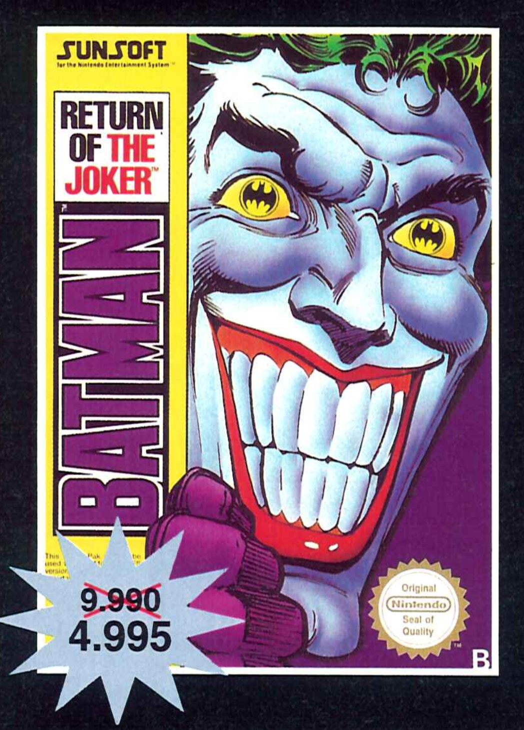




superviews superviews superviews superviews

¡BOOOM!

Todo lo que no te podías permitir ahora por fin a tu alcance

Noticia Bomba



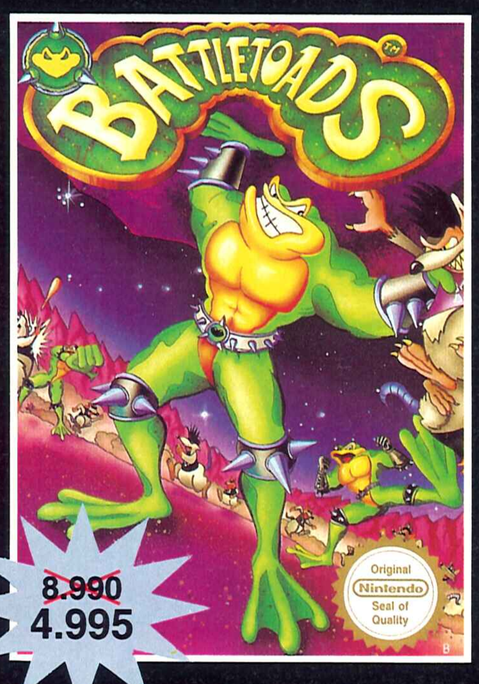
~~9.990~~ 4.995



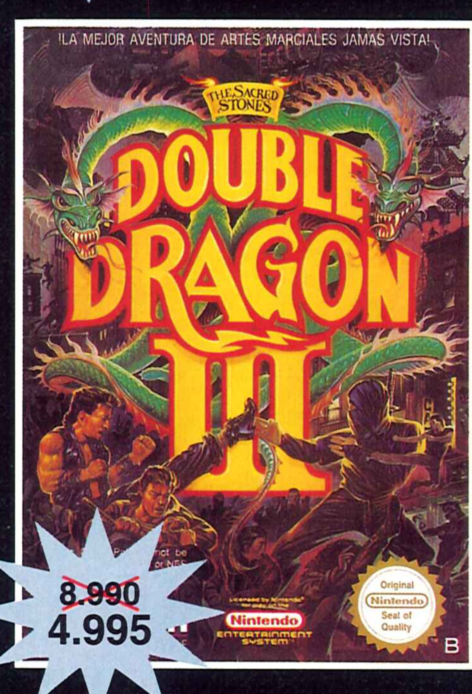
~~6.990~~ 4.995



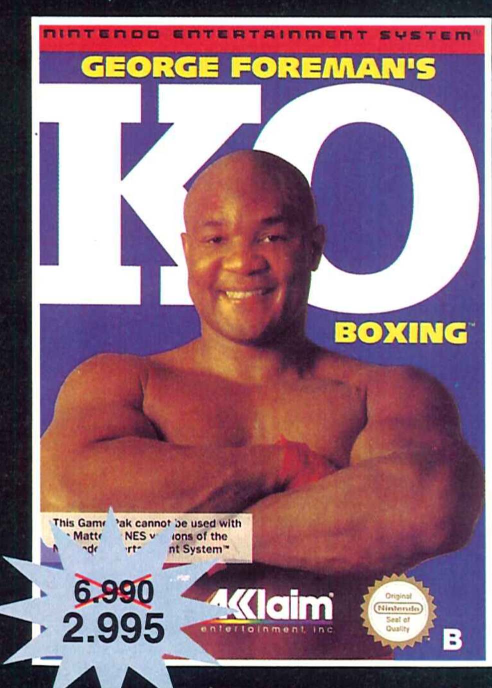
~~7.990~~ 4.995



~~8.990~~ 4.995



~~8.990~~ 4.995



~~6.990~~ 2.995

... y muchos títulos más! Sólo para tu NES™

Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO. LTD. o de las empresas que los distribuyen o licencian.

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

*Todos los precios incluyen IVA.
PVP recomendado.



SPACO, S. A.

Spaco S.A., Av. de la Industria 8
28760, Tres Cantos (Madrid)
Tel. (91) 803 66 25 (8 líneas)
Fax.(91) 803 35 76 - (91) 803 22 45



LA GUERRA DE LOS MUNDOS

Nintendo continúa apostando por su innovador chip FX. Y en esta ocasión lo hace para presentarnos un producto mucho más original, en cuanto a contenido se refiere, que sus dos antecesores. Técnicamente nos hallamos ante un nuevo maremágnum de polígonos moviéndose por toda la pantalla, con la ventaja de que, como ya vimos en «Stunt Race», la velocidad en el manejo de las formas es muy superior, con lo que las imágenes ganan en espectacularidad. Por ejemplo, en las fases en que se maneja al robot la posibilidad de moverse por todo el escenario en cualquier dirección permite ver cómo trabaja el chip FX, dibujando formas sobre la marcha en diferentes perspectivas, en virtud del lugar por el que evolucione el personaje. Además, esta vez las texturas no se convierten en meras anécdotas (como sucedía en «Stunt Race»), sino que os encontraréis con unos fondos realmente interesantes, pese a que los polígonos principales sigan siendo simples formas planas.

En cualquier caso, la verdadera originalidad de «Vortex» la acapara el desarrollo del juego. Como ya os contamos en la preview, se han recogido una serie de géneros para ser mezclados en una historia bastante interesante y progresivamente adictiva. Esta variedad comienza con el hecho de disponer de cuatro vehículos diferentes: uno terrestre, otro aéreo, un súper robot y una especie de carro de combate futurista invulnerable a cualquier ataque. Estas cuatro máquinas contienen obviamente sus virtudes y defectos, y es el jugador el que debe elegir cuál utilizar en la infinidad de situaciones dispares que se dan en el desarrollo de la aventura. Hay momentos en los que, incluso, se debe cambiar rápidamente de modelo para afrontar un ataque con garantías.

Pero no todo va a ser cuestión de preocuparse únicamente de los disparos enemigos, sino que intervienen otros factores, como el hecho de llevar combustible limitado, el escaso tiempo para cumplir algunas misiones, etc. Y, por supuesto, la complicación que presentan algunos niveles, en los que además de deshaceros de los enemigos, debéis encontrar llaves, abrir pasadizos secretos, recorrer mapeados laberínticos o rescatar aliados.

Como veis, siendo un poco frívolo se podría definir este cartucho como un juego de rol futurista con algunas fases de matamarcianos. Y como en toda gran aventura que se precie, no podía faltar un argumento de lo más interesante, que os invitamos a que descubráis cuando tengáis a «Vortex» instalado en vuestra consola.

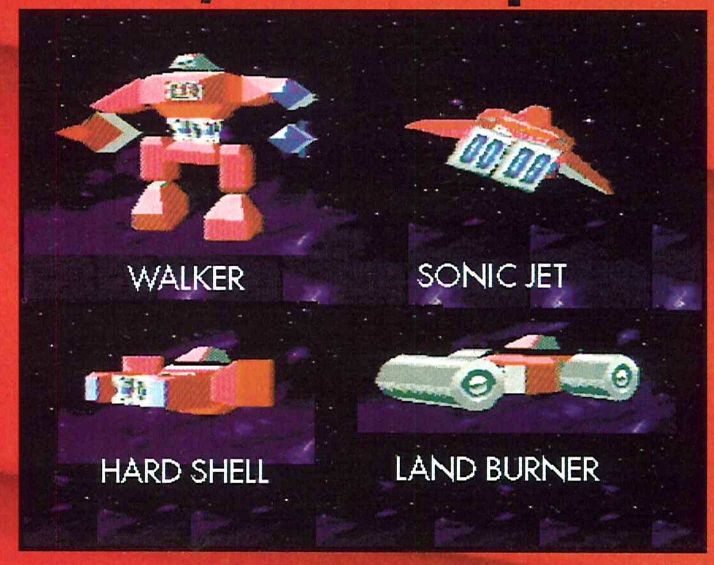




Nuestro vehículo se encuentra ante un enigma que resolver. Las más variadas situaciones se suceden en «Vortex».



S.B.M., todo un ejército

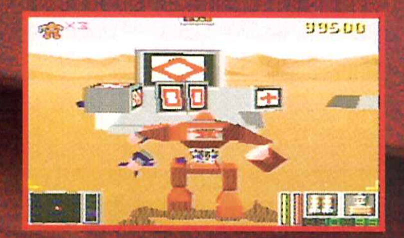


El S.B.M. (Sistema de Batalla Metamórfico) es el elemento fundamental del juego. Se trata de una especie de "transformer" que en cualquier momento podéis utilizar en cada una de sus cuatro formas. Es imprescindible conocer los defectos y virtudes de cada vehículo para saber en qué momento conviene hacer uso de ellos. La Teniente Dante os puede ayudar.



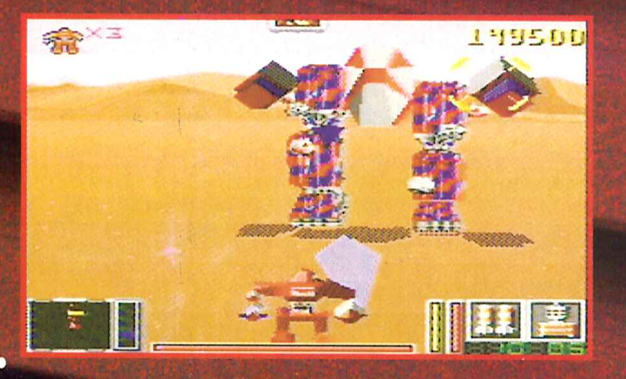
El Land Burner es ideal para circular en tierra, pues pese a su escaso armamento tiene un nivel de consumo bastante bajo.







El nuevo fruto del chip FX rompe con lo ya visto para presentar una apasionante aventura futurista.



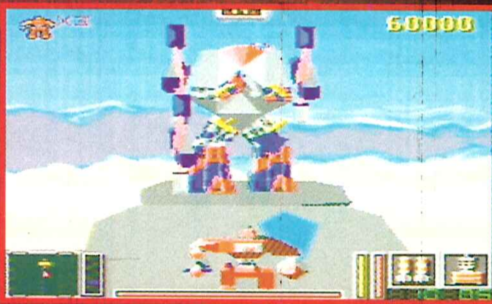


Hazte con el control del S.B.M.

Antes de comenzar el juego, es muy aconsejable que entréis en el modo entrenamiento y aprendáis a manejar el complicado S.B.M. En unas sencillas operaciones, comprenderéis las funciones básicas y las ventajas de cada vehículo antes de entrar de lleno en las misiones.









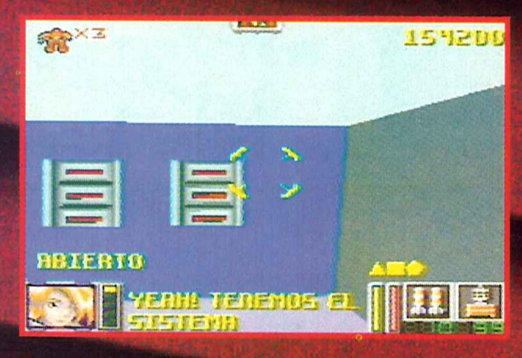








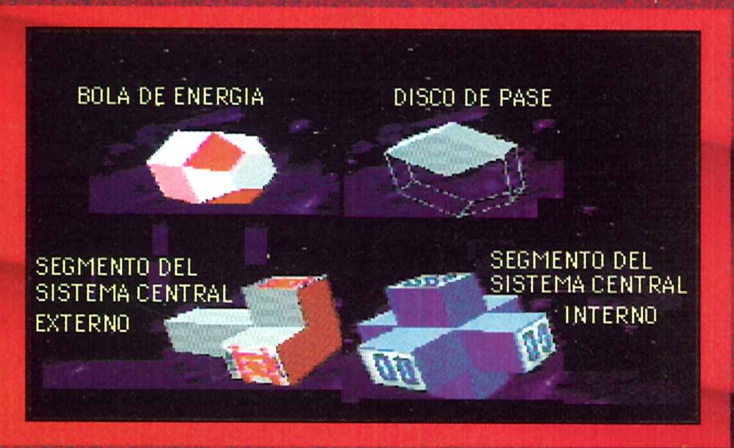




Como buen juego de aventuras no podían faltar los diálogos, en este caso limitados a los consejos que os da la Teniente Dante desde la base de control.

¡Mucho ojo!

Durante las diversas fases os vais a encontrar con infinidad de objetos. Algunos os ayudarán y otros no tanto, pero tened siempre en mente los cuatro que veis en este cuadro, pues resultan imprescindibles en el juego.

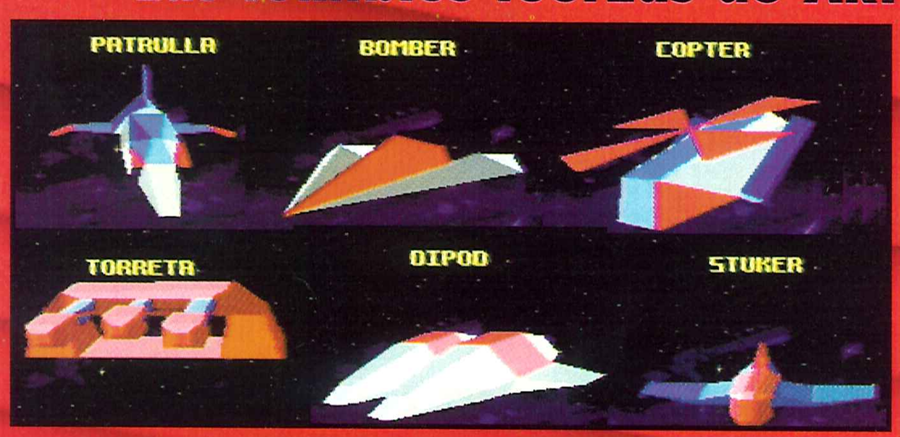








Las temibles fuerzas de Aki-Do

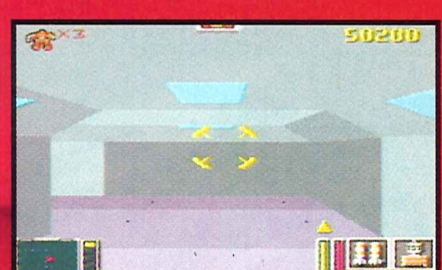


El ejército de Aki-Do es el causante de todo este lío. Aunque sus fuerzas están representadas por decenas de vehículos diferentes, aquí os presentamos seis de las más habituales. Apuntad bien y no dejéis que os alcancen con sus certeros disparos.

Con el fin de completar una serie de misiones tendréis a vuestra disposición tres poderosos vehículos y un súper robot.

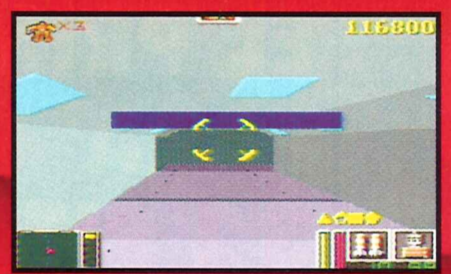






Una vista diferente

En algunos niveles podréis disfrutar de perspectivas subjetivas al estilo «Doom», en las que es más complicado orientarse. No os preocupéis si la primera vez es un auténtico fracaso, con un poco de práctica podéis llegar a ser unos auténticos expertos en recorrer estros pasadizos.







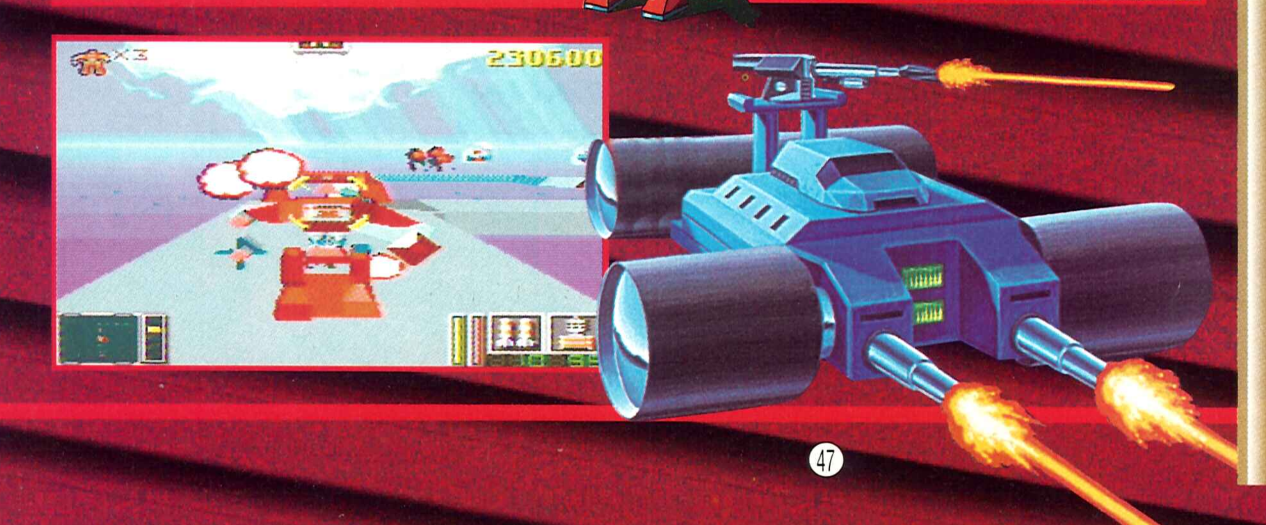


Original mezcla de géneros

***A**rgonaut ha abandonado los géneros clásicos de simulación para presentar un juego distinto, más complejo, que ofrece variadas situaciones y mantiene un interés progresivo. En él se alternan las fases de matamarcianos con la acción desbordante, con niveles en los que recorreréis extensos mapeados sin disparar un solo proyectil.*

El juego engancha a medida que se avanza, aunque a veces pueda parecer ligeramente aburrido, sobre todo para los que busquéis emociones fuertes. Pero si os atrevéis con algo diferente, en una línea muy innovadora, «Vortex» os satisfará plenamente.

Lolocop



AVENTURA
SONY
Argonaut Software
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Passwords
Megas: 4

Gráficos — 88
La utilización de los polígonos queda desdibujada por unos escenarios algo simplones.

Música — 88
Melodías bastante variadas, que acompañan con congruencia a la acción y ayudan a crear ambiente.

Sonido FX — 87
Sin llegar a ser espectacular está muy bien conseguido, sobre todo en determinados momentos.

Jugabilidad — 91
A pesar de su dificultad se deja jugar de maravilla, aunque al principio cueste hacerse con la mecánica.

Adicción — 91
Los extensos y variados niveles son una garantía, pero tiene que enganchar desde el principio.

Total — 90
Un concepto diferente de juego, bastante complejo pero muy original, que fascinará a aquéllos que busquen algo nuevo.

Lo Mejor
- La pertinente mezcla de géneros y la variedad de situaciones que se suceden a lo largo del juego.

Lo Peor
- No es un juego normal. Habrá más de uno que le parecerá un "rollo".

LO MÁS NUEVO

EL PRIMER CLÁSICO PARA 32 BITS

SUPER AFTER BURNER

Los menos jóvenes de vosotros recordaréis una máquina de aviones que allá por el año 1987 causó furor en los salones recreativos. Se trataba precisamente de «After Burner», y una de sus versiones, la más espectacular, tenía la peculiaridad de contar con una carcasa que se movía a las órdenes del mando de control. La única ciencia del juego consistía en derribar aviones enemigos y avanzar niveles pilotando, de una manera bastante simple, un F-14 Tomcat. No era un simulador, sino un matamarcianos con una perspectiva muy original para aquel entonces, a los mandos de una nave "real". La acción requería, por encima de todo, unos buenos reflejos y montones de suerte.

Pasado el tiempo, «After Burner» volvió a la carga en Mega Drive, aunque de una manera menos espectacular y bastante más sosota. Mantenía aviones y situaciones, pero no alcanzaba la velocidad y el ritmo trepidante que poseía la recreativa. Y es que hacía falta una máquina más potente para emular a aquel «After Burner» de los arcades. Una máquina como Mega Drive 32X.

Ahora, unos años después, nos encontramos con un juego ►





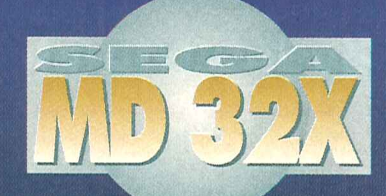


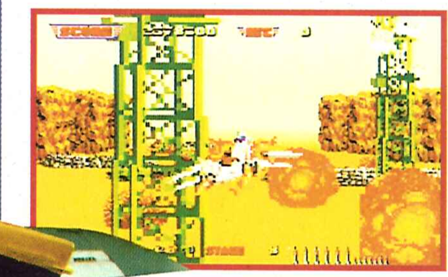


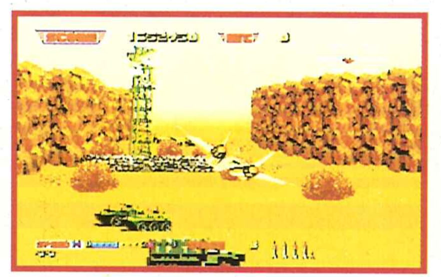






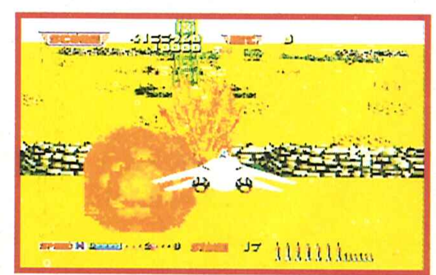






F-14: un "gato" todo terreno





Aparte de barrer a cientos de enemigos del cielo, vuestras órdenes os llevarán a hacer más de una incursión sobre los campamentos enemigos. En estos casos los misiles son inservibles, ya que tendréis que destruir cada una de las edificaciones enemigas volando a ras de suelo y con la única ayuda de vuestros cañones ametralladora. Las montañas y las torres os obligarán a reducir la velocidad y a pilotar con sumo cuidado.









El formato más nuevo del momento, el Mega Drive 32X, acoge uno de los títulos con más solera en el mundo de los videojuegos, «After Burner». Una fusión interesante para jóvenes y "talluditos".







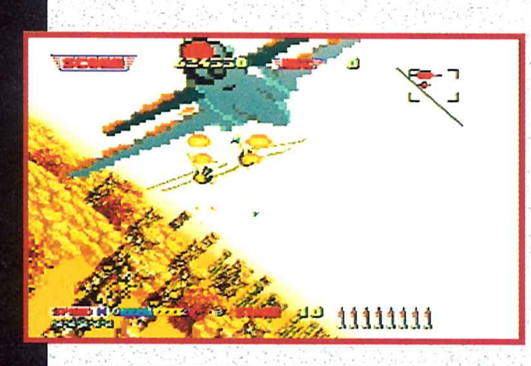
Corre, pero volviendo la vista atrás





Las situaciones más comprometidas de todo el juego se producen cuando un enemigo, o peor aún, un misil, se os pone a la cola. Al principio es relativamente fácil deshacerse de estos inconvenientes, pero después la cosa se complica y los enemigos se vuelven más listos y más correosos. La mejor manera de quitarse de encima los aviones perseguidores es frenar de golpe y esperar a que os adelante mientras esquiváis su fuego. Con los misiles la cosa es distinta, lo suyo es correr y procurar hacer todas las acrobacias que seáis capaces para despistar su sistema de seguimiento. Nadie había dicho que colarse con un Tom Cat tras las líneas enemigas fuera sencillo.

La grandeza de este cartucho no está en sus grandes virtudes técnicas, sino en su trepidante desarrollo y su emoción sin límite.











exactamente igual al que nos enganchó en la recreativa. Gráficamente no es muy espectacular (los años no pasan en balde), pero es tanto o más rápido que en el arcade original. La magia que posee este cartucho no hay que buscarla en complicaciones técnicas, sino en el ritmo que sabe imponer y en la tensión que transmite. Es tan simple como disparar y hacer piruetas esquivando, a veces por pura suerte, los misiles enemigos, y sin más pausa que cuando, automáticamente, se reposta combustible y armas.

Como buen arcade que es, el juego no pierde un segundo en ningún detalle que no sea absolutamente imprescindible. De esta manera, los cambios de nivel se realizan sobre la marcha y se manifiestan en un nuevo escenario. Todo con un solo fin: que la acción se desarrolle a un ritmo rápido, sin lugar para el respiro.

Los controles de la nave se reducen al pad de dirección, el cañón, los misiles y los botones de aceleración y freno. Y como no se puede estar al tanto de todo, siempre habrá una voz que indique cuándo el misil tiene localizado al enemigo o cuándo hay que frenar porque lleváis un avión enemigo a la cola. Lo dicho, tan simple como disparar y tan complicado como huir de ocho misiles a la vez. Y para más inri, sin un segundo de descanso.

Un súper avión también necesita repostar

Cada tres misiones vuestro avión necesitará rellenar sus tanques de combustible y sus cañones de munición. En cualquiera de los casos, la recarga se realiza automáticamente y sin necesidad de hacer ninguna maniobra. Unas veces llegará una nave nodriza y cargaréis desde el aire, y otras aterrizaréis en aeródromos donde el personal de tierra se encargará de todo.











La humareda que levantan vuestros misiles llegará a dificultaros la visión de lo que se os viene encima. En este caso debéis confiar en vuestro instinto y en la suerte.



Ni más ni menos que la recreativa

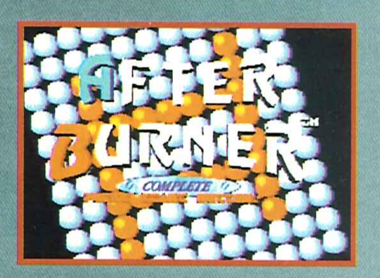
Igual que la recreativa, igualito. Tan divertido, adictivo y trepidante. Y también con los mismos decorados, los mismos gráficos y los mismos enemigos. Tan igual que eso le hacer perder algo, ya que la recreativa que hace años asombraba, ahora está más que superada. Y no digo que sea poco, digo que no es suficiente.

No es que el juego no me haya gustado. Yo era de las que se dedicaba a dejarse las monedas en «After Burner» y, por lo tanto, esta versión me ha gustado. Y lo mismo le pasará a los amantes de los matamarcianos y a los nostálgicos. Eso sí, no esperéis encontrar asombrosas demostraciones técnicas, porque lo mejor de este juego es la velocidad. Sí, me gusta, sólo que no me parece de 32 bits.

Teniente Ripley



Cuando os derriben, seguiréis jugando en el mismo punto. Sólo deberéis empezar la fase si utilizáis una continuación.



ARCADE
SEGA
Sega

Nº jugadores: 1
Vidas: De 3 a 6
Nº de fases: 23
Niveles de Dificultad: 5
Continuaciones: Infinitas
Megas: 16

Gráficos 82
No demasiado variados ni especialmente espectaculares. Además, se pixelan en exceso.

Música 85
Melodías trepidantes y marchosas, a tono con el ritmo desenfrenado que desprende todo el juego.

Sonido FX 82
Disparos, voces y explosiones cumplen su cometido, pero sin grandes alardes.

Jugabilidad 86
Es rápido, tiene una acción frenética y se maneja con sencillez. Busca divertir sin caer en fórmulas técnicas.

Adicción 86
Los niveles de dificultad y el rapidísimo ritmo atraerán al jugador. Sin embargo, puede hacerse corto.

Total 84
Un juego divertido y trepidante que ha sabido captar el espíritu del arcade original, pero que no ha mejorado su aspecto visual.

Lo Mejor

- Se parece muchísimo a la recreativa.
- Es muy, muy rápido.

Lo Peor

- Gráficamente no es ninguna maravilla y se pixela en exceso.

LO MÁS NUEVO





SPARKSTER

UN AVENTURERO EN LA SUPER

SUPER NINTENDO







La zarigüeya más famosa de todos los tiempos ya se encuentra saltando y colgándose por los circuitos del Cerebro de la bestia. Un cartucho basado en el programa «Rocket Knight Adventures» para los 16 bit de Mega Drive, al que se le han añadido un buen número de novedades.

Todas las fases contienen una gran originalidad y están planteadas para que vaya variando la forma de juego (si bien es cierto que parte de la aventura consiste en una tradicional estructura de plataformas). En una de ellas habrá que coordinar muy bien las cualidades de Sparkster. En otra debéis armaros de paciencia para salir de un cambiante laberinto y aprender a dominar un rapidísimo pájaro zancudo que utilizaréis como vehículo. Así hasta llegar a la más original de todas, en la que a bordo de una especie de ala delta supersónica, este intrépido roedor os hace disfrutar de un divertido mata marcianos, con una posterior lucha entre dos enormes naves espaciales armadas con guantes de boxeo.

Para sortear el elevado número de enemigos que pretenden desbaratar vuestros propósitos de alcanzar el final del juego, Sparkster dispone de un disparo base, de una turbo voltereta que se acciona directamente con dos botones del pad (uno para la de izquierda y otro para la de derecha) y del turbo ataque a reacción, para el que basta con mantener pulsado el botón de disparo durante unos segundos. Y si al principio os parece muy complicado superar las ocho fases del juego, podéis optar por el nivel bajo de dificultad, donde quedan reducidas a cuatro. Aun así, no será un camino de rosas.







El rescate de la bella princesita va a ser una y otra vez frustrado por este malvado caballero. No desesperes y al final conseguirás llevarla sana y salva a su castillo.



Tras la batalla a bordo del ala delta, disfrutarás de una divertida pelea a bordo de unas naves luchadoras armadas con guantes de boxeo. Original, ¿verdad?







Konami ha trasladado su «Rocket Knight Adventures» a Super Nes con un buen puñado de atractivos.





Ésta es una de las sorpresas que te deparará «Sparkster» para Super Nintendo. Tras ser disparado por un cañón, el roedor aparecerá en el espacio exterior. conduciendo un manejable ala delta.



En algunas zonas del juego llegarás a un punto donde se trastocan los mandos del pad, cambiando la configuración que en un principio habías elegido. En este momento, la confusión está asegurada.



LA TIRA DE ENEMIGOS









LO MÁS NUEVO



La originalidad al poder

Cualquier intento de innovar o de presentar algo que resulte original es digno de nuestro apoyo, y seguro que del vuestro también. Konami así lo ha entendido, y ha sabido aplicarlo en esta primera incursión de la zarigüeya plataformera en los 16 bits de NIntendo.

Un programa distinto a las dos versiones de Mega Drive, con un afán de originalidad que se puede apreciar en la diferente mecánica de juego de la mayoría de las zonas o en la inclusión de una fase de matamarcianos muy lograda. Por lo demás, la posibilidad de elegir varios niveles de dificultad y de guardar partidas con passwords completan un buen juego de plataformas, muy original en su planteamiento general.

Boke

Ésta es una de las zonas más originales de «Sparkster», ya que recorrerás toda la fase a lomos de esta especie de avestruz mecánica, a un ritmo trepidante.





Las zarigüeyas son unos roedores del continente americano que se caracterizan por una cola prensil con la que se agarran a las ramas. Sparkster, como puedes observar, es una de ellas.



Sparkster entra con buen pie y más diversión en los circuitos de la 16 bits de Nintendo.





Es uno de los mejores aspectos de todo el juego. Los hay grandes, más grandes, sorprendentes y todos muy logrados.

SUPER NINTENDO



ARCADE
NINTENDO
Konami

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 86
Excelente definición en fondos y scroll múltiple suave. Y además, gran variedad de enemigos.

Música — 85
La tarjeta del Cerebro de la Bestia permite que, aunque monótona, la música suene bien.

Sonido FX — 83
Dado el tipo de juego que se trata, los efectos de sonido no tienen mucha relevancia. Correctos.

Jugabilidad — 84
Todos los movimientos de Sparkster son fáciles de realizar, excepto el ataque turbo.

Adicción — 85
Los cuatro niveles de dificultad, variedad de fases y espectaculares enemigos lo hacen entretenido.

Total — 85
Un buen programa de plataformas con estructura original y algunas gratas sorpresas que son de agradecer.

Lo Mejor
- La variedad y espectacularidad de los enemigos.
- La fase de matamarcianos.

Lo Peor
- El tiempo que ha tardado en salir para este soporte.



UN FUTURO DE METAL

Muy grande ha sido el revuelo que se ha levantado con «Rise of the Robots». Primero, por ser el juego programado para más sistemas simultáneamente; y segundo, por ser el primer cartucho de lucha basado en gráficos renderizados. Estos dos factores y las primeras imágenes que se mostraron levantaron unas expectativas que, desgraciadamente, no se han visto ratificadas.

El desarrollo del juego está planteado en el más puro estilo «Street Fighter II», es decir, que dos contrincantes tienen que verse sus metálicas caras en un combate de tres, cinco o siete asaltos de una duración variable. Hasta aquí, todo bien. Pero tras unos minutos de juego el primer fallo que encontramos es el escaso número de luchadores de que disponemos -sólo siete-, circunstancia que se agrava aún más con el hecho de que en el modo historia sólo podemos elegir a Cyborg, y en el modo versus el Supervisor queda fuera y el primer jugador no tiene otra opción que quedarse con el Cyborg.

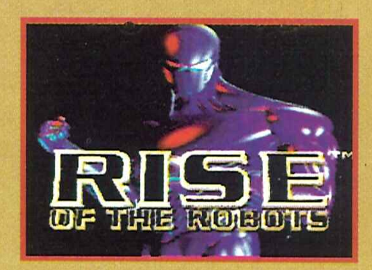
Lo que no se puede negar, sin embargo, es lo atractivo que resulta el juego visualmente: observar a los luchadores desplazarse con estudiados y precisos movimientos cibernéticos resulta una auténtica delicia. Pero la lástima es que la velocidad de estos deplazamientos no es tampoco todo lo rápida que se podía esperar y, por otra parte, el pad no responde con la rapidez que exige un juego de estas características.

En cuanto a los escenarios, son innovadores, originales y demuestran gran calidad. Y el detalle de los reflejos de los protagonistas en el pulido suelo merece una mención especial.

A la hora de jugar, cada luchador esconde uno o dos golpes especiales de muy sencilla ejecución. De hecho, para llevarlos a cabo sólo se utilizan dos botones (uno de patada y otro de puñetazo) y el bloque de dirección. Lo curioso del caso es que, aún así, para jugar en Mega Drive es preciso el pad de seis botones, porque de lo contrario tenéis que cambiar de patada a puñetazo con el botón de Start. Eso sí, en este formato es un pelín más rápido, así que una cosa por la otra.

En fin, no hay mucho más que decir, salvo que quizá podía haberse mejorado un poquito su jugabilidad. Una lástima, porque en el aspecto estético y visual es realmente brillante.

SUPER NINTENDO



LUCHA
ACCLAIM
Mirage
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 6 luchadores
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 0
Megas: 24

Cyborg

Empujón

Turbo cabezazo

Empujón con el hombro: *Alejarse-acercarse-golpe.*
Turbo Cabezazo: *Abajo-arriba-golpe.*

Fue creado para combatir al Supervisor. Su cerebro humano le hace inmune al virus de las máquinas y le permite aprender de sus errores. Gracias a su cuerpo de metal, puede enfrentarse a los robots guardianes.

MD MD MD SN SN

Cargador

Este robot hacía trabajos de carga y descarga en las plantas de construcción, lo que le hace ser extremadamente fuerte. Sus potentes brazos extensibles le convierten en terrorífico en el cuepo a cuerpo. Es bastante lento y poco inteligente, pero gracias a su robusta constitución encaja muy bien los golpes.

Ensarte con tridente

Ensarte con tridente: *Acercarse-acercarse-golpe. Este único golpe puede vaciar la barra de energía.*

MD MD SN SN

Gráficos — 87
Sin duda lo más espectacular, aunque los movimientos deberían ser más rápidos.

Música — 82
Rápidas y vibrantes melodías que imponen el ambiente futurista que requiere el juego.

Sonido FX — 83
Los cacharrazos que se reparten estos monstruos encuentran en los efectos sonoros un buen referente.

Jugabilidad — 74
Los luchadores se desplazan con lentitud y realizan golpes especiales con muchas dificultades.

Adicción — 73
Siete luchadores son demasiado escasos. Además, en el nivel fácil os lo acabaréis enseguida.

Total — 80
Nada más verlo pensaréis que es una gozada. Lástima que al jugarlo pierda parte de su encanto y decepcione un poco.

Lo Mejor
- La espectacularidad de los personajes protagonistas.
- Las escenas de introducción entre combates.

Lo Peor
- Sólo siete luchadores...
- No poder elegir a cualquier robot en el modo versus.



Constructor

Lo mejor es mantenerse lejos del alcance de sus enormes y poderosos brazos, que son los que conforman su estilo de lucha. Este robot tiende a luchar agachado, lanzando zarpazos cuando el enemigo se acerca.

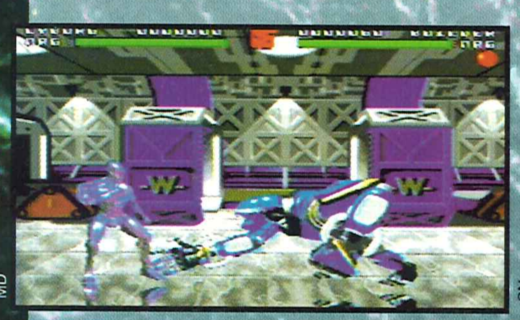
Salto de bombardero



Martinete: Abajo-alejarse-arriba.
Salto de bombardero Abajo-acercarse-arriba.

Martinete





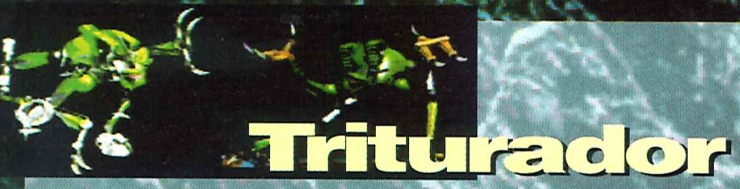
MD



SN



MD



Triturador

Es una máquina construida primariamente para destruir, lo que unido a la influencia del Supervisor la convierte en el enemigo perfecto. Sun pinzas trituran todo a su paso.



SN

Giro catapultado



Giro catapultado: Alejarse-acercarse-golpe. Puede recorrer casi toda la pantalla.

Cyber-corte



Cyber-corte: Abajo-arriba-golpe. En la corta distancia es un golpe mortal.



SN

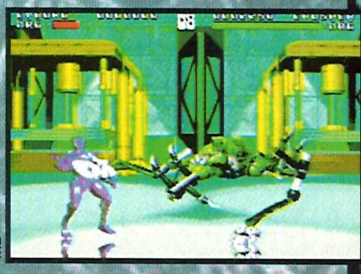


MD

Pinza trituradora



Pinza trituradora: Abajo-acercarse-golpe. Terriblemente efectiva, prácticamente mortal.



MD



MD

Es el primer androide real de batalla que vas a encontrar en tu busca del Supervisor. Todas sus cualidades, incluida la inteligencia, están diseñadas para la lucha.



MD



MD

Militar









Patada volante

Patada volante a reacción: Abajo-abajo-golpe. Absolutamente imparable.

Menos de lo que se esperaba

Me ha decepcionado este «Rise of the Robots». Se han dicho tantas cosas y se ha hablado tanto de sus posibilidades, que luego nada parece lo suficientemente bueno. En los dos cartuchos he visto idénticos defectos: escasez de golpes, pocos personajes y lentitud de respuesta a las órdenes del pad.

Son innegables sus cualidades técnicas y la calidad de sus gráficos. Pero por desgracia, los chicos de Mirage han dejado la jugabilidad de lado conformándose con tan solo siete personajes. Resumiendo, un juego para no iniciados en la lucha y para los puristas de la estética.

Teniente Ripley

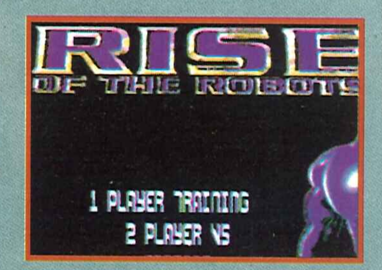
Centinela

Es la más moderna y completa máquina de matar creada por Electrocorp. Aparte de un completo sistema de escudos y un cuerpo compacto y resistente, este androide es extremadamente ágil e inteligente, lo que le convierte en el rival más temible de la misión.

Supervisor

Tiene el cuerpo de metal líquido, lo que le permite modificar su forma para adaptarse a las situaciones de la lucha. Cada una de sus metamorfosis termina en un golpe prácticamente ineludible y de gran potencia.

MEGA DRIVE



LUCHA
ACCLAIM
Mirage

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 6 luchadores
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 0
Megas: 24

Gráficos — 88
Geniales renderizaciones de los robots, lo que les da gran realismo, y escenarios especiales y bien tratados.

Música — 82
Apropiadas melodías para un juego ambientado en un turbulento futuro dominado por máquinas.

Sonido FX — 83
Los "mecánicos" choques hacen que salten chispas de los encontronazos entre estos monstruos de metal.

Jugabilidad — 74
Los luchadores se mueven con bastante rapidez, pero es difícil ejecutar los golpes especiales.

Adicción — 73
Puede que os canséis de manejar al Cyborg y de enfrentaros a los únicos seis enemigos disponibles.

Total — 80
Visualmente es una joya, lástima que la jugabilidad baje enteros a un juego que de otro modo rompería el mundo de la lucha.

Lo Mejor
- Las buenas cualidades técnicas que atesora.
- Es rápido en los desplazamientos.

Lo Peor
- Que sea necesario un pad de seis botones cuando sólo se usan dos.
- Resulta complicado realizar los golpes especiales.

LO MÁS NUEVO

POWER DRIVE

EL MUNDO DEL RALLY EN 16 BITS



Los rallys no han sido el tipo de pruebas más frecuente en lo que a juegos de velocidad se refiere. Menos aún con coches reales, como los que presenta «Power Drive» para las dos 16 bits. Y es que planeamiento tan adecuado como el de este par de cartuchos vais a encontrar pocos. Primero, por el realismo que transmiten; y luego, por la amplia gama de vehículos que podéis controlar.

Aunque no desde el principio, claro. Vuestra andadura por esto de los rallys comienza con un presupuesto de 30.000 $ y dos vehículos a elegir: un Mini Cooper S o un Fiat Cinquecento Turbo. Una vez motorizados, sólo tenéis que dirigiros a la competición más cercana, pagar la inscripción y empezar a correr.

En primer lugar probaréis la pista sin rival alguno, debiendo cruzar la meta antes de que se cumpla el tiempo límite. Si las cosas han ido bien, recogeréis vuestro premio y arreglaréis el coche, porque, como es lógico, los neumáticos, el motor, la carrocería y hasta la caja de cambios han podido sufrir daños. Así que mucho ojo, porque cuanto más hábiles seáis, menos dinero tendréis que emplear en reparaciones.

Luego, continuaréis el rally enfrentándoos a otro rival que hará lo posible y lo imposible por sacaros de la pista. En todo caso no os preocupéis: ganarle es importante, pero si no, un buen crono puede servir igual para clasificaros y de este modo pasar a disputar pruebas con nieve, hielo, lluvia o nocturnidad.

Así, de carrera en carrera y acumulando capital y experiencia, os acabaréis encontrando en la agradable disyuntiva de optar entre un Clio Williams o un Astra 12V, con unos precios que rondan los 34.000 $. Una vez llegado a este punto las cosas empiezan a complicarse más, si es que eso es posible. Las pruebas se van ➤

SUPER NINTENDO



DEPORTIVO
U.S.GOLD
Rage Software
Nº jugadores: De 1 a 8
Vidas: -
Nº de fases: 9 etapas
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 89
La definición y el scroll son bastante correctos. Eso sí, tendréis que acostumbraros a la extraña perspectiva.

Música — 87
Rápida y vibrante, su ritmo se impone sobre los efectos sonoros. Y podéis apagarla cuando queráis.

Sonido FX — 84
Los derrapes están muy bien, pero el sonido de los motores y demás no son demasiado contundentes.

Jugabilidad — 89
No es un juego fácil, pero si os gustan lo coches y, sobre todo, la velocidad os vais a divertir a tope.

Adicción — 89
Es un juego que sabe picar al jugador, y al que sólo le falta la opción de competir simultáneamente con otro.

Total — 89
Coches reales, passwords, dificultad y mucha diversión. Un gran cartucho de rallys que mantiene el interés de principio a fin.

Lo Mejor
- Conducir coches reales.
- Sabe "picar" al jugador en sus sucesivas pruebas.

Lo Peor
- Los efectos sonoros podían ser más creíbles.
- Determinadas pruebas son un "pelín" difíciles.

Contra los elementos

Como en los rallys de verdad, os enfrentaréis a las más variadas condiciones climáticas. La lluvia, el hielo o el barro pondrán a prueba vuestra habilidad al volante.

Una de las cosas que más se agradece en un cartucho son los textos en español. Las dos versiones cumplen este requisito.

Seis máquinas para ganar

Cuando tengáis dinero suficiente, podréis cambiar de coche y pilotar una de estas 6 potentes máquinas.

LO MÁS NUEVO

Distinto en su género

Si os gustan los coches, os van las pruebas difíciles y la velocidad sin más ya os cansa, habéis encontrado vuestro cartucho. Da lo mismo si tenéis una Super Nintendo o una Mega Drive, porque los dos juegos sabrán engancharos en sus variadas pruebas y ambos son muy similares.

Las únicas diferencias las marca la dificultad (más elevada en SN) y el sonido (en MD no se pueden oír música y motores a la vez). Lo demás, una jugabilidad y adicción altísimas y un diseño preciso de los vehículos, es prácticamente igual para los dos formatos 16 bits.

Teniente Ripley

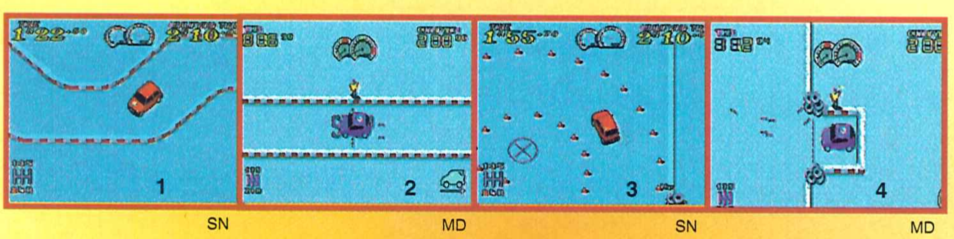




Taller de guardia S.L.

Después de cada carrera, vuestro vehículo requerirá los pertinentes arreglos. En un sencillo menú os percataréis de los destrozos que sois capaces de causar. Si el dinero no os llega para todo, empezad por el motor y las ruedas.

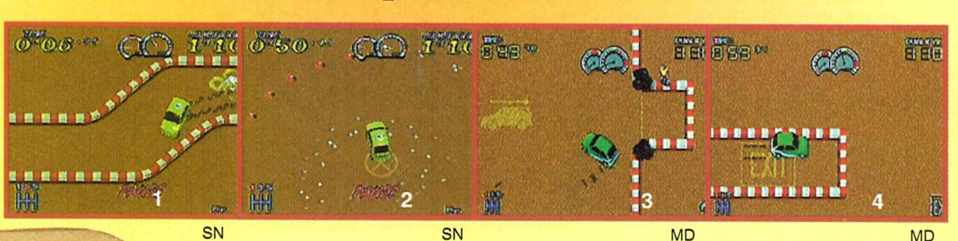
Prueba tu habilidad...



Aunque parezca mentira, éstas son las pruebas más difíciles de superar.

...en cualquier terreno

El crono y el juez que controla las maniobras serán vuestros rivales.



haciendo más completas, los trazados mucho más exigentes (entran los circuitos en espiral y demás virguerías para maestros) y no bastará con pisar el acelerador a fondo. Pero si no os falta habilidad y tenéis la suficiente paciencia, terminaréis por acumular el dinero suficiente (64.000 $) para comprar un Escort RS Cosworth o un Toyota Celica 4WD.

El circuito mundial no es fácil, y más cuando el crono se convierte en una amenaza continua y la acrobacia en casi una necesidad. Pero si en algún momento estáis a punto de perder los estribos, recordad que los passwords pueden ayudaros a emular a Carlos Sainz, aunque la cosa sea más complicada de lo previsto.

MEGA DRIVE

DEPORTIVO
U.S.GOLD
Rage Software

Nº jugadores: De 1 a 8
Vidas: -
Nº de fases: 9 etapas
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 89
Los más apropiados para este tipo de juego. Se han esforzado por reproducir coches con todo detalle.

Música — 86
Marchosa y muy rápida, transmite ritmo al juego. Lástima que no sea compatible con los sonidos.

Sonido FX — 83
Los efectos resultan escasos y no acaban de tener toda la fuerza que sería necesario.

Jugabilidad — 89
Muy sencillo de controlar. Los únicos problemas los plantea el circuito y la velocidad de tu coche.

Adicción — 89
Ayudado por los mágicos passwords, es uno de esos juegos que atrapa y que pican a seguir jugando.

Total — 89
Un gran juego deportivo que hará las delicias de los amantes de la velocidad, con una opción para varios jugadores muy interesante.

Lo Mejor
- Ritmo y velocidad.
- Coches reales.
- Control sencillo.

Lo Peor
- No poder escuchar efectos sonoros y música simultáneamente.
- Algunos "tirones" de los coches más potentes.

SEGA MD 32X

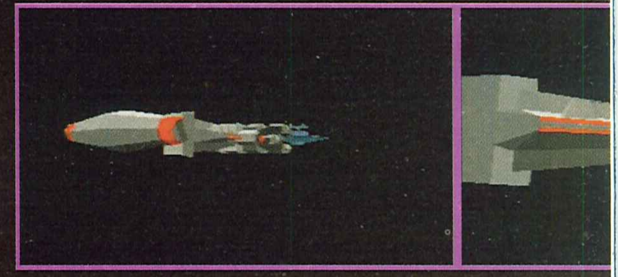
EL MEJOR PILOTO DE LA REBELIÓN

Una de las series cinematográficas que más alegrías ha dado a los usuarios de videojuegos ha sido sin duda la saga «Star Wars». Lucas Arts ha sabido presentar de mil formas diferentes la encarnizada lucha de la Rebelión contra el Imperio. Su argumento ha servido para muchos tipos de juegos, tanto en consola y ordenador como en recreativa. Donde menos se han prodigado las aventuras de Luke & Company ha sido en las consolas Sega, que han tenido que conformarse con un arcade de plataformas para las pequeñas y un simulador para Mega CD. Por lo menos hasta ahora, y hasta este «Star Wars» para los más recientes 32 bits.

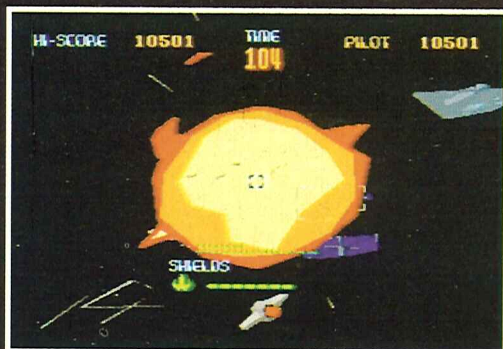
El origen de arcade de este juego queda patente desde el mismo menú de opciones, en el que podéis optar entre la aventura para MD 32X o la original de la recreativa. Las diferencias entre estos modos de juego radican en el número de fases: 8 para el modo consola, 4 para el modo arcade. Una vez elegida la opción deseada, tenéis que decidiros entre un X-Wing o un Y-Wing, teniendo en cuenta que el Ala-Y permite dos ocupantes: uno como piloto y otro como cañonero. En este caso, dos miras aparecen en pantalla para que dos jugadores simultáneos os repartáis el trabajo de eliminar a los TIE enemigos.

Una vez que estéis flotando en el espacio, recibiréis las oportunas órdenes que os obligarán, en un principio, a derribar a varios cazas enemigos antes del tiempo límite. Podéis jugar desde el interior de la cabina de vuestra nave, donde se os indica el número de escudos que os quedan, la velocidad, ➤

STAR WARS ARCADE











¿Disparo continuo o a ráfagas?

LASER: *Es el arma básica. Nunca se gasta y puedes estar disparándolo continuamente. La mira se mueve con la nave salvo en el Y-Wing, en el que la mira del cañonero es independiente.*



TORPEDOS: *Localizan al enemigo y lo marcan con una mira cuadrada. Dispones de cinco torpedos, y cada vez que se dispara uno, empieza a recargarse automáticamente.*

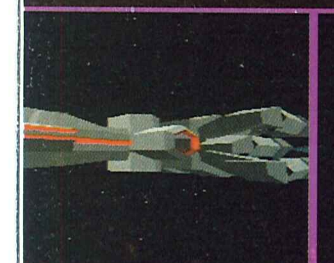


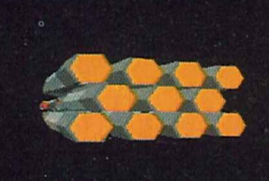
La gran aventura galáctica vuelve al mundo de las consolas, esta vez en forma de mata-mata y para el nuevo formato MD 32X.

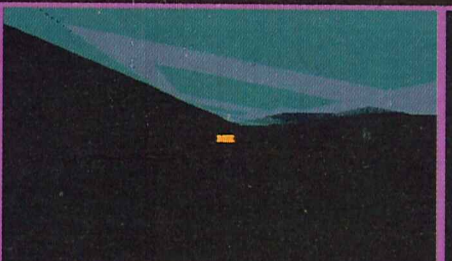




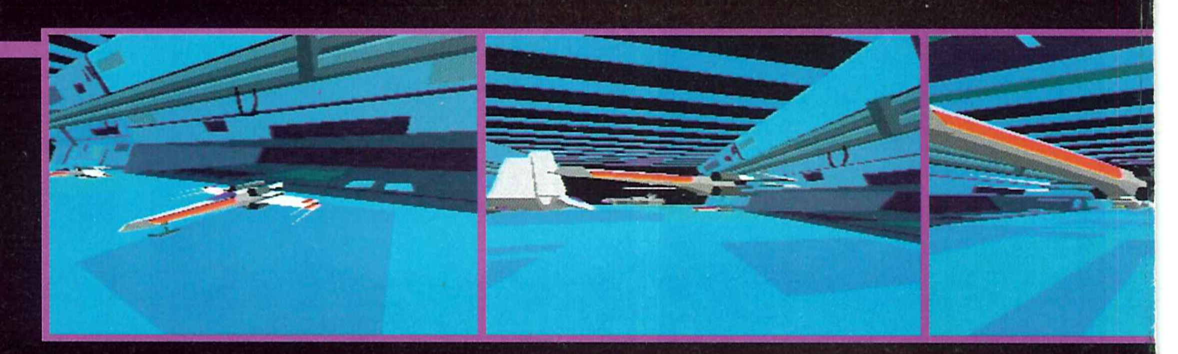












el indicador de torpedos y un radar que señala la posición de las naves enemigas. Si en cambio optáis por la vista exterior, sólo disfrutaréis de la información de los escudos y de los enemigos que os restan para concluir la tarea.

Claro que las cosas no van a ser tan ¿fáciles? como tumbar cazas enemigos. Sin dedos suficientes para manejar los seis botones del pad, tendréis que destruir los emplazamientos defensivos de la Estrella de la Muerte, introduciros en sus corredores, enfrentaros a Destructores Estelares y atacar el corazón del Imperio hasta destruir a su Estrella mortal.

Los mandos de la nave permiten aumentar o disminuir su velocidad, lanzar torpedos y disparar cañones láser. La completa coordinación de estas cualidades es la única manera de derrotar el Imperio, pero no es fácil pilotar un caza Rebelde. Necesitaréis largas horas de entrenamiento y mantener los nervios relajados.

Los miembros de la Rebelión esperan que os ganéis a pulso el título de los mejores pilotos de la galaxia. No les decepcionéis.



El versátil X-Wing



Esta nave está diseñada para un solo piloto y una unidad R2. Sus 12 metros y medio la hacen muy maniobrable y ligera. Tiene siete escudos de defensa y cuenta para el ataque con 4 cañones láser y dos lanzaderas de torpedos de protones. Su rapidez y agilidad la convierten en ideal para escurrirse entre las líneas de defensa enemigas.



El sólido Y-Wing





Un piloto, un cañonero y el inevitable R2 componen la tripulación de esta gran nave de 16 metros. No tiene demasiada potencia de fuego, pero se compensa con la posibilidad de que el piloto dispare junto al cañonero. Sus ocho escudos le permiten aguantar un fuerte ataque sin inmutarse. No es rápido, pero sí muy resistente.



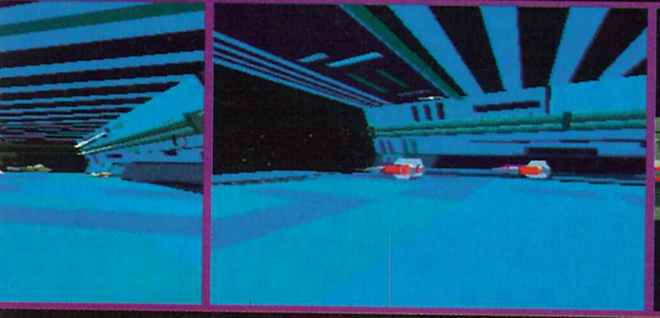
R2 entra en juego

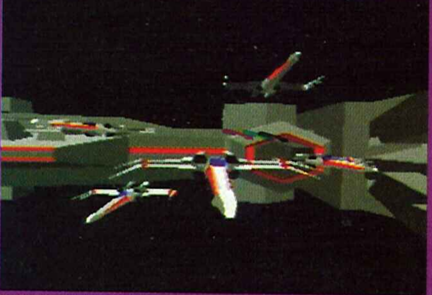
Como es de suponer, R2 está en la nave para algo. Te avisará de que la reserva de escudos está baja, de que las naves enemigas se aproximan por la espalda, de los obstáculos que vas a encontrar y hasta te señalará de manera especial la nave del propio Darth Vader. Presta atención a sus mensajes: pueden ser decisivos.





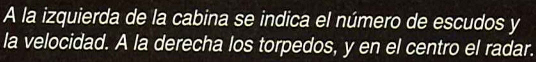






En una espectacular intro podéis apreciar todos los preparativos para el despegue de los cazas rebeldes

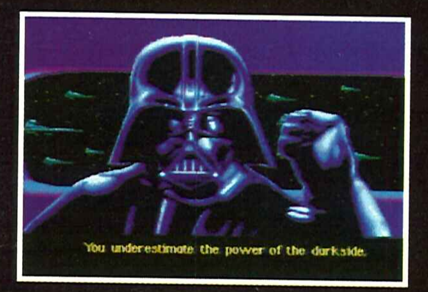






A la izquierda de la cabina se indica el número de escudos y la velocidad. A la derecha los torpedos, y en el centro el radar.

Una primera aproximación a la Estrella de la Muerte os llevará a destruir todas las torretas de defensa de la superficie.



Star Wars os adentra en una apasionante aventura espacial, controlando dos de las naves más carismáticas de la ciencia ficción: el X-Wing y el Y-Wing.





Una gran conversión

Lo más reseñable de este juego no es su técnica. Los gráficos parecen simplones, los escenarios no son muy llamativos y los enemigos, como es lógico, se repiten. Sin embargo, los polígonos se mueven a endiablada velocidad y los efectos sonoros te arrastran a la emoción del combate. Además, los chillidos de R2 ayudan a encontrar un camino entre oleadas de enemigos, los dedos no bastan para manejar la nave, y desearías tener ojos en el cogote para vigilar a los TIE. En fin, «Star Wars» es un juego ideal para disfrutar jugando e indispensable para los amantes de los mata-mata.

Teniente Ripley









ARCADE
SEGA
Lucas Arts

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: 3
Megas: 24

Gráficos — **88**
No destacan los escenarios ni la variedad de enemigos, pero la velocidad y detalle de las naves es soberbia.

Música — **89**
La célebre banda sonora acompaña en algunos momentos; en otros sólo se escucha el ruido de lasers.

Sonido FX — **90**
Gritos de los androides R2, lasers, explosiones, voces digitalizadas, motores... y todos con una gran calidad.

Jugabilidad — **89**
Es difícil acelerar, disparar, lanzar torpedos y huir a la vez . Hay que tener reflejos y un mando de 6 botones.

Adicción — **90**
La dificultad ajustada y las ganas de saber qué viene después hacen que sea de los difíciles de soltar.

Total — **89**
Tiene toda la emoción de la recreativa, el gancho de los "mata-mata" y la calidad de una máquina potente. Es difícil escapar a su encanto.

Lo Mejor
- Muchas opciones de pilotaje.
- La velocidad de las naves.

Lo Peor
- Con una mando de tres botones es difícil sacarle jugo.



LO MÁS NUEVO

SUPER NINTENDO

UN VIAJE FANTÁSTICO POR LA LITERATURA

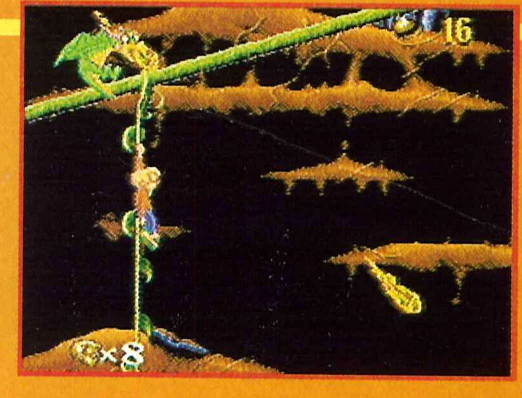
the Pagemaster

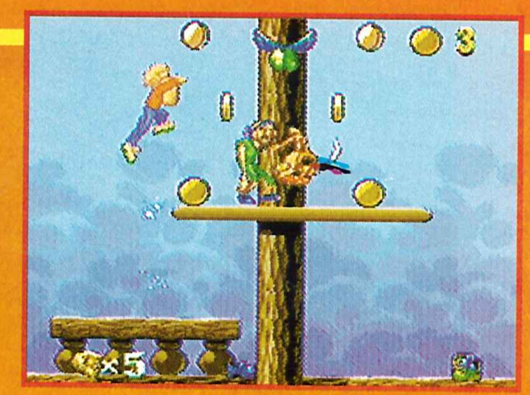
Virgin se ha encargado de convertir en cartucho el último film de MacCaulay Caulkin, "The Pagemaster" (o lo que es lo mismo "El Guardián de las Páginas"), que combina escenas de animación con otras rodadas por los actores. El juego para los 16 bits de Nintendo está protagonizado por los personajes de animación que aparecen en la película y se basa en el argumento de la misma.

De esta forma, nos encontramos con el pequeño Richard Tayler como estrella casi absoluta de la aventura. Se trata de un joven tímido y apocado, que al traspasar las puertas de una misteriosa biblioteca ve cómo su vida se trastoca. Y es que ha atravesado el umbral que separa la realidad de la ficción, penetrando en un mundo de fantasía regido por los clásicos de la Literatura Universal.

Richard tiene que conseguir volver al mundo real, y para ello necesita recolectar ocho tarjetas o pases de biblioteca que se encuentran dispersos por las tres fases en que se divide el cartucho. Así, el retoño de la familia Tayler ha de atravesar Horror World, Adventure World y Fantasy World. Cada mundo presenta a Richard sobre las páginas de un libro abierto, que debe recorrer de un extremo a otro para conseguir pasar a la siguiente fase. En esas mismas páginas se encuentran las puertas que conducen a los numerosos niveles que componen cada mundo, y que a Richard le interesa investigar.

Si las fases están divididas por temas literarios (terror, aventura y fantasía), los enemigos que os esperan en cada una de ellas se rigen por el mismo patrón. De esta forma, en el primer ➤



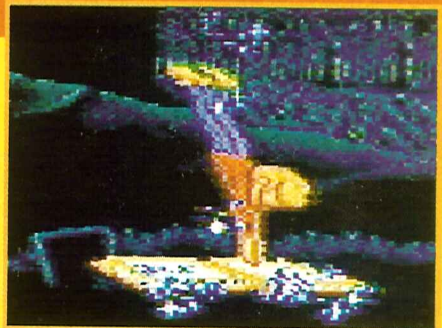




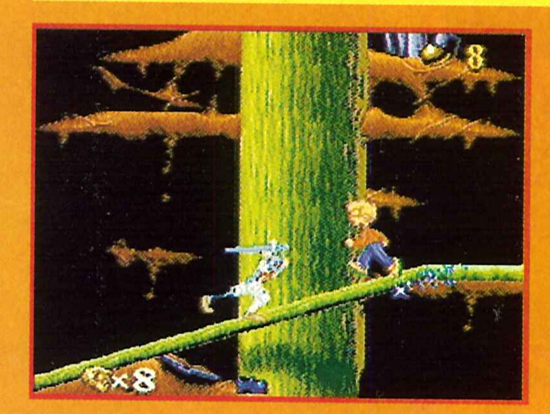
Libros mágicos



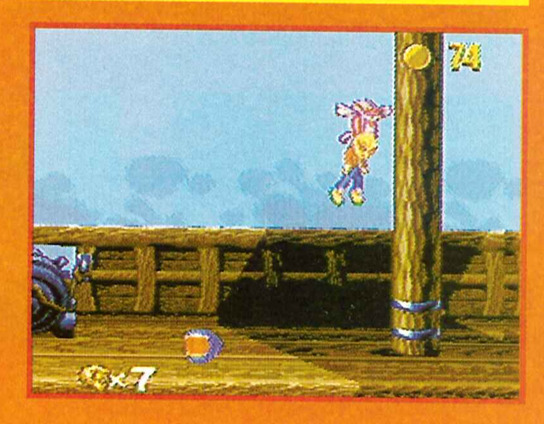




No todos los libros que Richard encuentre a lo largo de su literaria aventura son peligrosos. Claro, que los que le interesan no estarán al alcance de sus manos, así que tendrás que pensar un poquito para acceder a ellos. Se trata de tomos abiertos de par en par como el que veis a la derecha. Esconden en sus páginas diversas fases de bonus, y Richard sólo tendrá que zambullirse en ellos para acceder a las bonificaciones. Además, cada vez que completéis un mundo recorreréis otra fase de bonus para reponer todas vuestras fuerzas antes de emprender de nuevo esta aventura literaria.



De la mano de «Pagemaster» podéis realizar un viaje a través de tres géneros de la Literatura Universal: el terror, la aventura y la fantasía.





Los barcos pirata se van a convertir en un reducto de libros rebeldes y de feroces piratas dispuestos a hacer cualquier cosa.

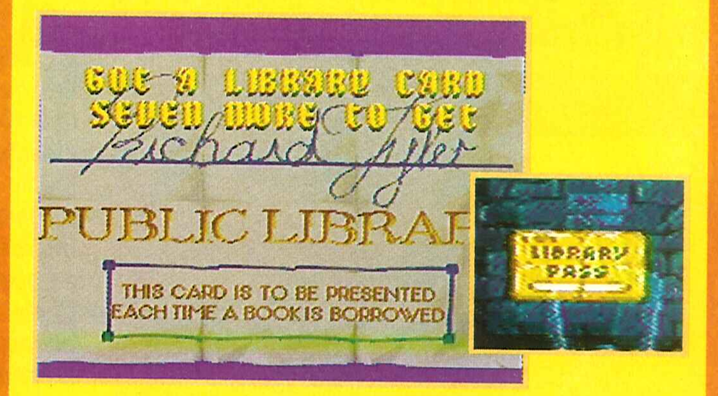


Las leyendas y cuentos tradicionales tomarán una nueva dimensión cuando Richard tenga que recorrerlos hasta encontrar un final feliz.





Que no se te pase el pase



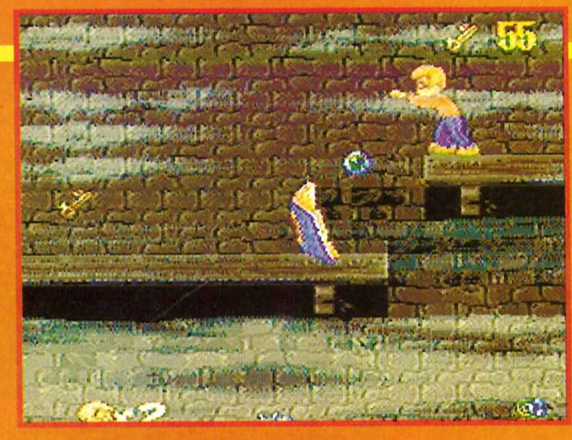
Los pases de biblioteca son fundamentales para llevar a buen término la aventura de Richard. Y es que tenéis que encontrar las ocho tarjetas dispersas por los tres mundos si queréis acabar de verdad el juego. Generalmente se encuentran ocultas en los más extraños recovecos, así que no dejéis de investigar a fondo cada nivel. Si no conseguís los ocho pases el pequeño Richard no conseguirá su objetivo de volver al mundo real, por mucho que haya visitado todos y cada uno de los niveles. Es cierto que habréis jugado mucho, pero sin concluir realmente la aventura.

LO MÁS NUEVO

mundo os vais a ver las caras con Mister Hyde, espíritus y criaturas del Más Allá; en el Mundo de la Fantasía os acecharán fieros piratas capitaneados por Long John Silver; y el Mundo de la Fantasía es el reino del Lobo Feroz, lleno de humeantes dragones y caballeros andantes. Sólo un enemigo os va a atacar sin piedad en las tres fases: los libros vivientes.

Las armas de Richard también están acordes con la ambientación, pudiendo arrojar ojos, blandir un sable o lanzar magias si conseguís el ítem correspondiente. Y tampoco está de más que recojáis las llaves, monedas y huevos de chocolate, ya que por cada cien de ellos vuestro marcador aumentará una vida .

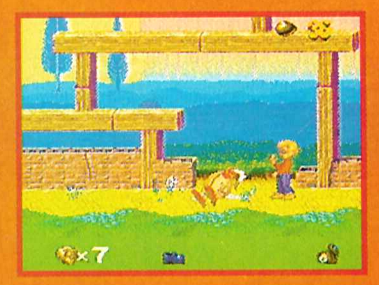
Bueno, ya estáis puestos en situación. Ahora la gran pregunta es ¿conseguiréis devolver a Richard Tayler al mundo real?



En cualquiera de los tres mundos, lo más eficaz es contar con un tipo de arma. Ojos, huevos o un potente sable conforman la defensa de Richard según el género literario que atraviese.









Más que un simple cartucho, Virgin ha realizado tres juegos de plataformas en uno solo.



El camino de baldosas amarillas que conducía a la Ciudad Esmeralda y al Mago de Oz se convierten en una sucesión de saltos, enemigos y plataformas por las que deambula Richard.

Tan apasionante como los Libros

Aunque la primera impresión es de "qué juego más bonito pero que difícil de controlar", lo cierto es que una vez que nos acostumbramos a los movimientos de Richard (lo que no requiere demasiado tiempo), el juego engancha sin remedio.

Debido a su extenso desarrollo, resulta interesante como aventura de plataformas, ya que cada nivel aparece como un desafiante laberinto repleto de sorpresas y recovecos a explorar. Además, su cuidada calidad gráfica, perfectamente acompañada por melodías acordes a cada situación, convierten este cartucho para Super Nintendo en una preciosa oportunidad para divertirnos como locos.

Cruela de Vil

SUPER NINTENDO

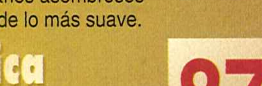


PLATAFORMAS
VIRGIN
Probe

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 3 mundos
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

Gráficos — 88
Los movimientos de Richard son muy versátiles, los escenarios asombrosos y el scroll de lo más suave.

Música — 87
Las melodías van desde lo tétrico hasta una versión de la canción más famosa del "Mago de Oz".



Sonido FX — 78
No os impactará, pero ahí está: sencillo y cumplido. Los efectos cumplen su misión de forma discreta.

Jugabilidad — 89
Haceos con el manejo de Richard y os encontraréis con un juego entretenido y lleno de sorpresas.

Adicción — 88
Una interesante aventura por el gran número de niveles a explorar, donde os encontraréis de todo.

Total — 87
Virgin os presenta una aventura de cine, en la que veréis los mismos personajes de la película en que se basa el cartucho.

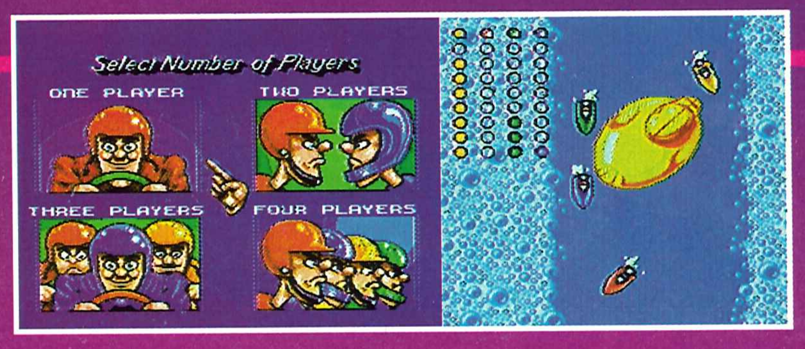
Lo Mejor

- Deambular por Horror World, un tenebroso mundo repleto de siniestros detalles.
- Las asombrosas fases de bonus.

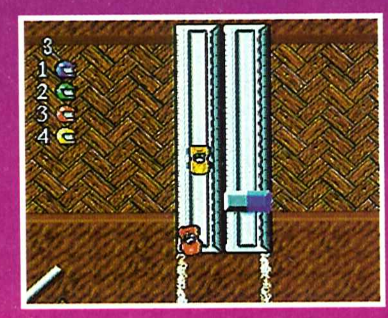
Lo Peor

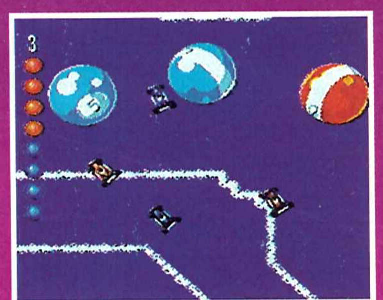
- Que las continuaciones nos lleven al principio de cada mundo, y no al del nivel donde hemos perdido la última vida.





Uno de los principales alicientes de este juego es que pueden jugar cuatro simultáneamente sin necesidad de ningún aparato. ¿Que cómo? Pues jugando dos en cada pad de control y haciendo uso de 4 botones cada uno.





En los 16 bit de Nintendo están acostumbrados a realizar todos sus programas a lo grande. Con este corsé mental se habían olvidado de la existencia de unos vehículos en miniatura que están consiguiendo unos índices de diversión de auténtica locura, pasión de la cual los miembros de HobbyConsolas también somos partícipes. Pero aunque tarde, la memoria jugona de ciertas mentes pensantes ha funcionado y nos presentan, por fin, su conversión de los micromachines.

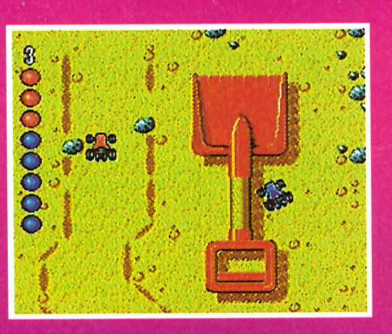
Dicha conversión llega a Super Nintendo con bastante respeto con relación a los micromachines y circuitos que en su día programara otra compañía para la consola 16 bit de la competencia: se han mantenido los veinticuatro circuitos y los modos de juego Head to Head y Torneo.

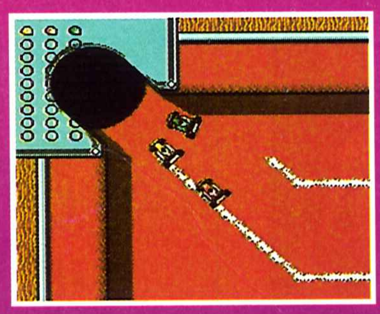
Sin embargo el tiempo no pasa en balde, aportando sobre todo experiencia y avances técnicos, gracias a los cuales Ocean ha podido incluir en este cartucho la posibilidad de hasta cuatro jugadores simultáneos.

Los usuarios de Super Nintendo por tanto, podréis disfrutar con circuitos tan "espectaculares" como un pupitre, una bañera, una mesa de desayuno... pero con el aliciente de hacerlo en compañía. Todo un detalle.

Si tuviéramos que buscar tres palabras para definir este cartucho, éstas serían: diversión, diversión y diversión. Sin duda, podemos estar ante uno de los juegos más... divertidos de la década.









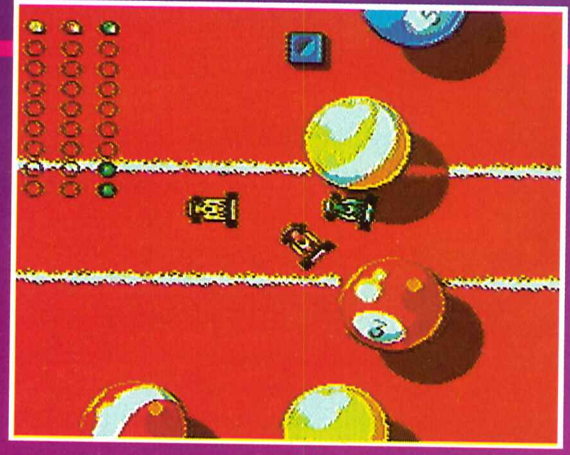
LA MICROMANÍA CONTINÚA

micro

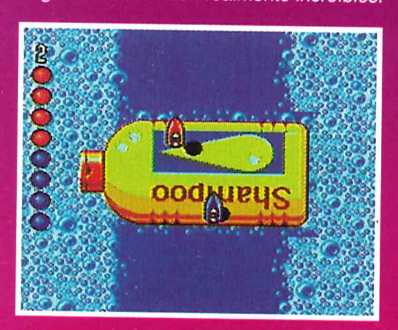
NINTENDO SUPER NINTENDO

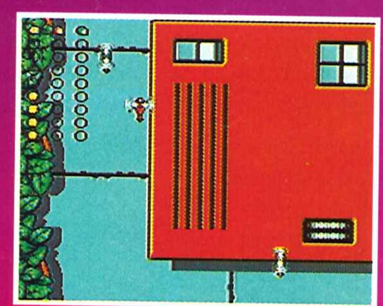


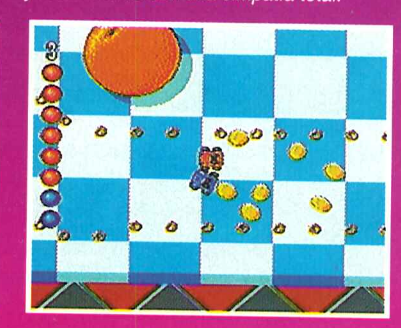
El sistema de juego de Micromachines es simple cuan mecanismo de chupete: cochecitos que corren por circuitos "urbanos". Sin embargo, las cotas de enganche que esto puede llegar a alcanzar son realmente increíbles.

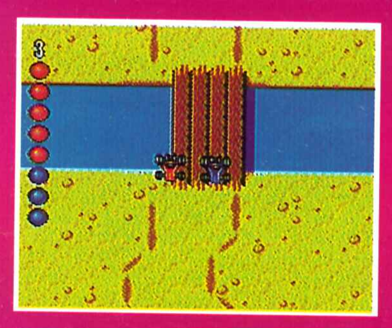


La gracia de este juego radica en su sencillez y en lo increíblemente original de sus circuitos. Si echáis un vistazo veréis mesas de billar, baldosas de jardín, alfombras, bañeras, tableros de damas... y todos echos con una simpatía total.



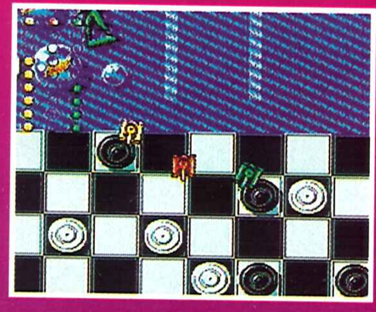














Micromachines son Super... Nintendo

Qué os puedo decir, apreciadas lectoras y lectores que ya no sepáis de Micromachines. Sus circuitos de imaginación desbordante, sus niveles de diversión que rozan lo permitido por la OMS, su adicción irresistible, sus, sus... ¡todo!. Pues bien sí, hay algo que aún os puedo decir. Os puedo decir que a todo esto se le ha añadido la posibilidad de cuatro jugadores simultáneos, bien utilizando un periférico que permite esta posibilidad o simplemente con dos pads, combinando los botones normales y el direccional.

Esta opción convierte a Micromachines para Super Nintendo en un cartucho ideal para pasárselo "en grande", aunque parezca una contradicción...

Boke



machines

SUPER NINTENDO



ARCADE
NINTENDO
Ocean

Nº jugadores: 1 a 4
Vidas: 3
Nº de fases: 24
N. Dificultad: Progresiva
Continuaciones: 0
Megas: 8

Gráficos — 89
No son súper brillantes, pero son súper divertidos, súper originales, súper simpáticos...

Música — 79
El aspecto más flojo de todo el programa. Los temas son demasiado insulsos.

Sonido FX — 79
Tampoco se han esmerado mucho en este campo. Los efectos sonoros, normalitos.

Jugabilidad — 90
Facilidad de manejo, que se va complicando según avanzamos de circuito.

Adicción — 92
Total.
Y con cuatro jugadores simultáneos, no digamos...

Total — 90
Un juego sim ple pero muy divertido. ¡Cuidado, es ideal para todos los miembros de la familia y, como te descuides, no lo "catas"!

Lo Mejor
- Engancha desde la primera partida.
- Que los usuarios de Super Nintendo por fín puedan disfrutar de un clásico.

Lo Peor
- El tiempo transcurrido desde su aparición para otra 16 bits.

LO MÁS NUEVO



¡QUE VIENE LA POLICÍA!

Los protagonistas de la serie de dibujos «Animaniacs» trasladan sus aventuras a los 16 bits de Sega. La acción se sitúa en pleno corazón de Hollywood, lugar en el que los protagonistas pretenden abrir una tienda de curiosidades. Claro que estando en la Meca del Cine, no hay nada mejor para llamar la atención de los turistas que objetos pertenecientes a afamados actores. Y nuestros tres protagonistas, Yakko, Wakko y Dot, van a tratar de conseguirlos como sea.

Así las cosas, vuestro objetivo consiste en lograr seis preciadas posesiones "de cine" a lo largo de otras tantas fases. La peculiaridad de cada una de ellas se centra en su localización: uno de los estudios donde la Warner Bros rueda sus películas. De este modo, os veréis en la guisa de atravesar decorados de las películas de aventuras, de terror, de ciencia ficción o del oeste.

Para conseguir vuestro objetivo tendréis que combinar las habilidades de los tres protagonistas. Sí, porque los tres aparecerán a la vez en pantalla, y aunque sólo podréis manejar a uno de ellos tendréis que utilizar al que más os interese en cada situación.

Claro que el principal problema surge cuando los actores habituales de los filmes se convierten en vuestros adversarios, y cuando, además, en la mayoría de las ocasiones tengáis que emplear el "coco" para conseguir avanzar. ¡Ah!, y mucho cuidado con la policía, porque la ley y el orden, personificados en un orondo agente, os va a perseguir para tratar de impedir que consigáis vuestros trofeos cinematográficos. Así que andaos con ojito.





animaniacs


HOBBY CONSOLAS
Hi tech
Juegos pioneros. Así son los primeros títulos para los nuevos sistemas
Año I
Enero 1995
Suplemento gratuito
• SEGA • NINTENDO • SONY • 3DO • JAGUAR • CD ROM • NEC • NEO GEO • CDI • INFOGRAFÍA •
Hacia una nueva generación
Bienvenidos al futuro del entretenimiento interactivo
HOBBY PRESS

Editorial

El futuro está en juego

Estamos preparados para lo que el tiempo nos depare. Es más, exigimos al tiempo que nos depare aún más de lo que esperamos. No queremos ser conformistas, todo lo contrario: vamos a ver si entre todos escribimos una nueva historia de consolas, de máquinas. Y no permitimos que el futuro nos venga dado. Como siempre.

La filosofía con que hemos realizado este suplemento -que pronto será una revista independiente-, va mucho más allá de lo que es posible que cubra la vista.

Para empezar acercamos súper máquinas que en algún caso os pueden sonar a chino. A lo mejor porque ni siquiera han salido, a lo mejor porque aún falta un año para que pisen la cera. La idea es hacer comprensible el futuro por el que todos tenemos que pasar. Y la idea es jugar sobre/con algo mucho más imaginativo y creador que lo tenemos entre manos. Todo evoluciona, gentes.

Para seguir nos ponemos en contacto con un espacio multimedia (aunque haya mucha gente a quienno le gusta la dichosa palabreja) en el que nuevos chips, inventos y aplicaciones sinfín dotarán de un nuevo carácter a aquello que desde siempre hemos denominado buen software. La idea volverá a sorprender, aunque no nos pille de sorpresa.

Y para terminar damos el gran salto a una generación de máquinas cortadas por el patrón de la calidad... y el elevado precio. A estas alturas a nadie se le escapa ya que la tecnología, el I + D, las potentes CPU y el RISC más avezado hay que pagarlos. Eso sí, lo que obtendremos a cambio jamás defraudará. Y si no ya podéis exigir que os devuelvan el dinero.

Nada más como presentación. Tan sólo recordaros que tras estas páginas se esconde un mundo nuevo, algo así como una generación Z de máquinas extraordinarias. Así que abrid bien los ojos.

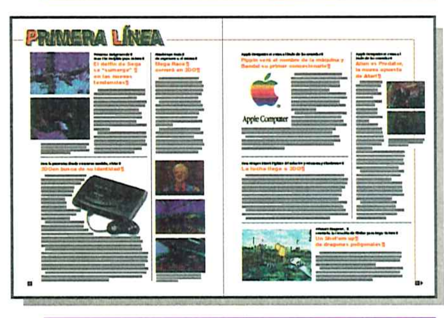
Sumario



Supermáquinas para el 2000

En los últimos meses hemos recibido un auténtico torrente de información procedente de Japón, USA, Gran Bretaña, España... pero ¿cuál es el estado actual de todas esas "superconsolas" que dicen van a ser la revolución del mundo de los videojuegos?

Para aclarar ideas os hemos preparado un detallado reportaje en el que os contamos la última hora de todos estos nuevos sistemas y en el que encontraréis descritas, de una manera clara y concisa, sus principales características técnicas.



Noticias de actualidad

Parece increíble, pero aunque estamos hablando de sistemas que incluso ni han aparecido aún en el mercado, la cantidad de noticias que generan todos estos nuevos formatos es realmente impresionante.

Compañías que ya están desarrollando software a marchas forzadas, noticias sobre los últimos retoques que dichas máquinas están recibiendo antes de salir a la la calle... si quieres estar a la última no puedes dejar de leer esta sección.



Cruis'n USA - Ultra 64



Clockwork Knight - Saturn

Lo último de lo último

Cruis'n USA: Es el estandarte de la futura supersonsola de Nintendo. En su formato para recreativa ya está en las calles y, además, nos sirve como excelente anticipo para conocer cómo será el cartucho del que con el tiempo podremos disfrutar en casa.

Clockwork Knight: Sega en sus comienzos apuesta también por las plataformas para su Saturn. Un juego tradicional, pero que posee un aspecto gráfico revolucionario. Es -junto a Virtua Fighters-, uno de los títulos que ya está a la venta en Japón.

FIFA International Soccer: 3DO lleva ya algunos meses en el mercado y muchos son los títulos que se han desarrollado para este sistema. Este juego, sin embargo, puede ser considerado como uno de los mejores de cuantos se han realizado hasta la fecha.

Virtua Fighter 2: La saga continúa. De momento, sen recreativa. Pero, ¿tardará mucho en hacer su brillante aparición para Saturn?

Burn:Cycle: El juego más espectacular para la máquina de Philips. Psicodelia, cyberpunk y mucho Blade Runner de por medio.

Edita: HOBBY PRESS,S.A.

Presidente: María Andrino **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez-Centurión **Subdirectores Generales:** Domingo Gómez, Amalio Gómez

Director: Amalio Gómez **Directora de Arte:** Susana Lurguie

Han realizado este suplemento: Juan Carlos García Díaz, Sonia Herranz, Manuel del Campo, Carlos de Frutos, J.C. Romero (traductor).

Directora Comercial: Mamen Perera **Coordinación de Producción:** Lola Blanco **Departamento de Sistemas:** Javier Del Val

Secretaria de Redacción: Ana Torremocha **Fotografía:** Pablo Abollado

Corresponsales: Marshal Rosenthal (USA), Dereck de la Fuente (Gran Bretaña)

Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos n 4 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92

Suscripciones: Tlf.:654 84 19 / 654 72 18 **Distribución:** HOBBY PRESS, S.A. S.S. De los Reyes (Madrid) Tel: (91) 654 81 99

Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km.11,200 28022 Madrid.

Depósito Legal: M-32631-1991

Abre las puertas

de la nueva

Generación...

Play Station

Si nos fiamos de lo dicho por Sega y Nintendo, **la máquina de Sony va a revolucionar el mercado.** Ambas compañías coinciden en afirmar que Play Satation es su más directa y dura competidora. Por algo será. Por algo aparte de su potente CPU de 32 bits y la espectacularidad de los primeros juegos: **Ridge Racer y Star Blade**.

Aunque el lanzamiento en España estaba previsto para finales del 95, **no sería extraño que se adelantara** en función de lo que Sega haga con Saturn. La salida de Saturn para antes del verano, podría propiciar un adelanto también en los planes de Sony.

En Japón la máquina ya está en la calle y su precio ronda los 400 dólares. Conseguirlo en España dee importación actualmente sale por unas 100.000 pesetas.

El futuro se presenta más que prometedor para Play Station. Muchas de las más importantes compañías ya han llegado a acuerdos para producir juegos para Play Station. **Electronic Arts, Namco, Capcom o Konami** son una garantía más para su posible éxito.

Supermáquinas para el 2000

Así son y esta es la última hora de los sistemas de la nueva generación.

MD 32X



Es la única de las nuevas máquinas que **ya está a la venta en nuestro país** de manera oficial. Su precio ha resultado ser más elevado de lo que se anunció en un principio y por las 29.900 pesetas que cuesta sólo podemos adquirir la máquina, pero ningún juego. Y tampoco el precio de los juegos ha sido el esperado. De las 9900 iniciales hemos pasado a 11.900.

El software que ya ha salido a la venta ha sido variado y de una calidad más que respetable. **Doom, Star Wars Arcade, Virtua Racing Deluxe y After Burner** cubren las espectativas de un público diverso ofreciendo variedad de géneros, aunque poca originalidad: todo son conversiones de uno u otro formato con pocas diferencias. Los futuros lanzamientos siguen en esta linea y apostando muy fuerte por los gráficos polígonales y las perspectivas subjetivas.

La expectativa de vida de Mega Drive 32X depende en gran medida del lanzamiento de otras máquinas en principio más potentes. Saturn puede ser la principal competecia de 32X: el público puede preferir esperar unos cuantos meses más y adquirir el Hardware multimedia de Sega. Otro factor importante es el interés de las compañías en programar para este sistema.

Con buenos juegos, **esta máquina puede ser la respuesta para los que quieran modernizarse** sin perder sus anteriores inversiones y sin dejarse el bolsillo en el intento.

3DO



La obstinación del empresario Trip Hawkins y la capacidad más que probada de la máquina han conseguido que 3DO, hasta el momento, **haya sido el sistema de nueva generación más consolidado en el mercado.** Tras más de un año de historia, se ha demostrado que estamos ante un proyecto serio repleto de expectativas para el futuro. Panasonic fue la primera en lanzar su FZ-1 Real Interactive Multiplayer, una máquina de 32 bit que aprovechaba con corrección las todavía poco explotadas posibilidades del CD-ROM. Tras unos primeros pasos algo titubeantes, juegos como **Road Rash, Fifa Soccer o Mega Race** paracen demostrar que estamos ante uno de los sistemas más competentes a medio plazo.

La reciente noticia de la aparición de un nuevo modelo de 3DO de 64 bit -y el correspondiente potenciador para el sistema actual- confirman que The 3DO Company está dispuesta a pujar por un puesto de honor ante sus poderosos rivales, haciendo gala de una capacidad de superación poco común.

Actualmente se encuentran disponibles tres versiones de 3DO, realizadas por **Panasonic, Sanyo y Goldstar**, a las que se unirá en breve el mencionado modelo actualizado, también de la mano de Panasonic. El precio de los tres modelos de 32 bit ronda actualmente los 380 $ (casi la mitad de su precio inicial) tanto en versión PAL como NTSC.

En España, de momento sólo puede adquirirse de importación, a un precio cercanco a las 100.000 pts, y en principio nadie se ha pronunciado con respecto a su distribución oficial. Tal vez la llegada de las nuevas máquinas precipite la posibilidad de que 3DO sea lanzada oficialmente en nuestro país.

Sega-Saturn

Hasta el momento, la nueva máquina de Sega se ha convertido en el primer sistema que verdaderamente ha sorprendido desde su reciente aparición en Japón. Juegos como **Virtua Fighter, Daytona USA o Clockwork Knight,** cuya conversión a un sistema doméstico parecía impensable hasta hace pocas fechas, están ya disponibles y ofrecen una calidad jamás vista en un formato que no fuera una máquina recreativa.



Sega finalmente ha completado un aparato de 32 bit, pero cuya arquitectura es similar a la de un potente sistema de 64 bit, gracias a la inclusión de los dos procesadores de Hitachi, SH 2 ambos de 32 bit, junto con otros procesadores de apoyo para realizar diferentes operaciones gráficas y de sonido. SegaSaturn es **un verdadero sistema multimedia con infinidad de posibilidades,** orientado hacia un usuario cuyas expectativas vayan más allá del hecho de disfrutar con los juegos que puedan aparecer, aunque finalmente, esta se convierta en su principal utilidad.

El primer inconveniente que se presenta con este sistema es su precio. En Japón se ha puesto a la venta a 44,800 yens (unas 50.000 pts). Según las últimas informaciones de Sega, es posible que Saturn esté disponible oficialmente en España **en Mayo del 95,** aunque el precio final es todo un misterio. Sin embargo, todo apunta a que será imposible que pueda lanzarse al mercado **por menos de 80.000 pts.,** aunque los juegos pueden quedar por debajo de las 10.000 pts. Aun así, su futuro en el mercado español es hoy por hoy toda una incógnita.

Atari Jaguar

Se pasea por el mercado europeo desde hace aproximadamente un año y todavía no ha demostrado grandes cosas, sólo un juego, **Tempest 2.000** se ha salvado de críticas desfavorables por parte de la prensa especializada. De hecho, tampoco han sido muchos los cartuchos que se han puesto a la venta. Es ahora cuando parece que empieza a despertar con juegos como **Alien VS Predator** y el ya mencionado Tempest 2000. Su principal problema es contar con una arquitectura interna de 16 bits que limita el potencial de su procesador de 64 bits.

Ahora mismo se puede conseguir en España através de tiendas de importación por el precio de 54.900 pesetas.

Aunque no parecía probable que saliera oficialmente en nuestros país, fuentes de Atari han manifestado a Hobby Consolas que si la respuesta de otros paises es favorable, **en marzo podrían estar dispuestos a distribuirla en España.** Su futuro es, en cualquier caso, muy oscuro.

NEC FX



Tras un par de años sin tener noticias apreciables sobre esta compañía, NEC pretende entrar de lleno en la carrera tecnológica de los nuevos sistemas con un aparato conocido hasta el momento como NEC FX. Hay que recordar que NEC lanzó en España dos consolas, **Turbo Grafx y Turbo Express** (esta última a un precio prohibitivo), y que además contaba con otro aparato más potente conocido como Turbo Duo (PC Engine en Japón)que no llegaron a cuajar por la mala gestión y promoción que NEC hizo de sus productos.

El nuevo proyecto de NEC, en colaboración con Hudson, tiene el aspecto de un ordenador de minitorre. Poco se sabe de él a parte de que tiene 32 bits y que incorpora **la más moderna tecnología en lo que a gráficos 3D se refiere.** A parte de sus posibilidades de entretenimiento, esta máquina podrá servirá para enviar y recibir FAX.

Se especula con un precio aproximado de 50.000 yens (unas 52.000 pesetas), y está a punto de salir en Japón y USA. Sobre juegos se ha hablado de **FX Fighter,** un juego de lucha que combina polígonos y renderizaciones y que, por cierto, se está preparando también para Super NES y PC y **Battle Heat** otro beat' em up "one on one" al estilo de los anime japoneses. Por el momento no es más que una opción de futuro, que puede sorprendernos o quedarse en nada. Si nos fijamos en la carrera que han llevado las consolas de NEC en España no le auguramos tampoco demasiada suerte.

CDI



A lo largo de 1991, el mercado americano recibía en silencio la primera experiencia de Philips en el campo del videojuego. La compañía holandesa ponía entonces al alcance del consumidor yankee **un sistema multimedia en el que utilidades y educación tenían más peso que el simple y típico juego.** Un año después, el CDi -nombre que recibió el soporte- se podía adquirir en España. Su precio rondaba las 100.000 pesetas y, además de algún deportivo -International Tour Tennis- y otro interactivo -Escape from Cybercity-, la oferta de buen software era insuficiente y bastante mediocre.

Ya en 1994, Philips evoluciona el sistema y reinventa el CDi. El modelo 450 descubre una nueva máquina, algo más pequeña y funcional que la anterior, más cómoda, sencilla de utilizar, barata y con software de nuevo cuño a sus espaldas. Pero el carácter del CDi está cclaro: no es una máquina pensada para jugar exclusivamente, sino que **llega orientada al multimedida puro y duro.** De hecho, y aunque numerosas compañías expertas en juegos ya han apostado por el invento de Philips, aún se tardará bastante en ofrecer discos que vayan más allá del educativo, interactivo y peliculero ejemplo de los **7th Guest, Burn:Cycle o Mad Dog McCree.**

El CDi 450 se puede encontrar en España, por supuesto en sistema Pal, a un precio que ronda las 60.000 pts. En el paquete se incluye un joystick bastante mediocre con el que muy poco podréis hacer. Cualquier mejora en periféricos necesita un gasto. Así que es posible que entre pitos y flautas la cosa se suba a las 100.000, juegos aparte.

Ultra 64

Todo empezó bajo el seudónimo Project Reality y sobre una relación que se apreció incontestable: Silicon Graphics y sus potentes ordenadores estaban detrás. Luego vinieron las matizaciones: Nintendo había decidido pasar del formato CD (por su lentitud) y desarrollar **unos cartuchos de mega-memoria´con una capacidad y una velocidad de acceso endiabladas.** Ahí fue donde empezaron a desmarcarse del resto de compañías. La segunda y más apreciable diferencia consistió en proponer **un precio súper asequible**: se estima que la máquina costará unos 200$ (26.000 pts) ¡La bomba!. Después se dieron a conocer los nombres de los privilegiados licenciatarios a los que se había premiado con un cacharro para desarrollar software para la gran N:**Williams, Rare, DMA, Iguana y, últimamente, ID software.** La táctica Nintendo empezará por el mundo del arcade. Los juegos ULTRA llegarán primero en recreativa y serán convertidos después a la consola doméstica. **Cruis´n USA y Killer Instinct** son las primeras obras. Nintendo ha jurado y perjurado que las versiones de casa serán aún mejores. ¡Dónde vamos a llegar! El inconveniente de todo esto es el tiempo: no habrá señales de ULTRA casero hasta Otoño del 95... en Japón. A lo mejor a finales de año está en España... ¿con CD?

En resumen...

Tras este profundo repaso al estado actual de todas las máquinas de la nueva generación, no está de más que os recordemos en este pequeño cuadro los aspectos más importantes de cada sistema: fechas de lanzamiento, juegos más destacados y una valoración inicial realizada en conjunto por los redactores de Hobby Consolas. En cualquier caso queremos aclarar que muchos de los datos que ofrecemos son, todavía, estimados, por lo que algunos de ellos pueden sufrir cambios notables, especialmente en lo que se refiere a lanzamiento y precio.

Sega-Saturn:



Formato: CD Rom
CPU: 32 Bit (2x SH2-arquitectura de 64 bit)
Velocidad: 28 Mhz
Compañía: Sega
Lanzamiento: Disponible ya en Japón
En España: Posiblemente Mayo del 95
Mejores Juegos : Virtua Fighter, Daytona USA
Valoración inicial: Excelente
Precio: 70 - 80.000 pts.

Sega MD 32X:



Formato: Cartucho
CPU: 32 Bit RISC
Velocidad: 23 Mhz
Compañía: Sega
Lanzamiento: A la venta desde Octubre 94
En España: Ya disponible
Mejores Juegos: Virtua Racing, Doom
Valoración inicial: Interesante
Precio: unas 30.000 pts + MD

Sony PlayStation:



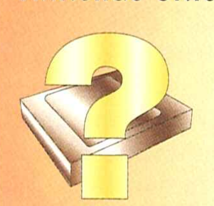
Formato: CD Rom
CPU: 32 Bit RISC
Velocidad: 33 Mhz
Compañía: Sony
Lanzamiento: Disponible en Japón
En España: Verano del 95
Mejor Juego: Ridge Racer
Valoración inicial: Excelente
Precio: 39,900 Yens (unas 50.000 pts) en Japón

Panasonic 3DO:



Formato: CD Rom
CPU: 32 Bit (ARM 60) RISC
Velocidad: 12,5 Mhz
Compañía: Panasonic, Goldstar, Sanyo, The 3DO Company
Lanzamiento: Disponible en Japón, USA y parte de Europa
En España: Sin determinar (Posiblemente en el 95)
Mejores Juegos: FIFA Soccer, Road Rash
Valoración inicial: Buena
Precio: 399 $ (unas 50.000 pts) en USA

Nintendo Ultra 64:



Formato: Mega-cartuchos
CPU: 64 Bit (Silicon Graphics)
Velocidad: 100 Mhz
Compañía: Nintendo
Lanzamiento: Otoño 1995
En España: Navidades 95
Mejores Juegos: Killer Instinct, Cruis´n USA
Valoración inicial: Excelente
Precio: 200$ (unas 26.000 pts) en USA

NEC FX:



Formato: CD Rom
CPU: 32 Bit RISC
Velocidad: 21,5 Mhz
Compañía: NEC
Lanzamiento: Principio del 95
En España: Sin determinar
Mejor Juego: FX Fighter
Valoración inicial: Desconocida
Precio: Sin determinar

Philips CDI:



Formato: CD Rom
CPU: 32 Bit (16 bit de Data-bus)
Velocidad: 15,5 Mhz
Compañía: Philips
Lanzamiento: A la venta desde 1991
En España: Ya disponible
Mejores Juegos: Burn:Cycle, 7th Guest
Valoración inicial: Discreto
Precio: 80.000 pts

Atari Jaguar:



Formato: Cartucho (unidad de CD disponible)
CPU: 64 Bit (arquitectura de 16 bit)
Velocidad: Sobre 12 Mhz
Compañía: Atari (Time Warner)
Lanzamiento: Disponible en Japón, USA y parte de Europa
En España: Posiblemente en el 95
Mejores Juegos: Alien VS Predator, Tempest 2000
Valoración inicial: Discreto
Precio: 229 $ (unas 40.000 pts) en USA

PRIMERA LÍNEA





Hemos tenido la oportunidad de contemplar algunas imágenes de Ecco The Dolphin y podemos asegurar que han sido de lo más emocionante que hemos visto nunca en una consola .¡Increíble!

Primeras imágenes de «Ecco The Dolphin» para Saturn

El delfín de Sega se "sumerge" en las nuevas tendencias

Si las aventuras de Ecco, el delfín, siempre se han caracterizado por poseer unos gráficos preciosistas, por lo que hemos podido comprobar **esta nueva versión para Saturn va a rizar el rizo.** Como veis en las imágenes, da completamente la sensación de que nos encontramos frente a una película de vida submarina y ante unos delfines reales que, además, se mueven con una suavidad exquisita (aunque esto, desgraciadamente, no podéis verlo)

Se sabe tan poca cosa de este proyecto que no podemos afirmar si las imágenes que hemos visto pertenecen al juego o a la presentación. Lo que sí queda patente es que **la calidad que va a rodear a la última aventura de Ecco puede ser algo fuera de lo normal.**

Mindscape trata de superarse a sí misma

«Mega Race» correrá en 3DO

Después de los programas lanzados para 3DO en USA bajo el sello de Software Toolworks, la compañía inglesa Mindscape propone su propia filosofía para la versión PAL de este mismo formato, con un juego de su factoría llamado «Mega Race».

Este programa ya pasó con más pena que gloria por los formatos de PC CD-ROM y Mega CD, y ahora **llega a 3DO apostando por una mayor calidad gráfica y una sensación de velocidad más intensa** gracias a las posibilidades de la máquina de Panasonic.

«Mega Race» **es un juego de coches encuadrado en una estética futurista,** en el que además de correr a tope, es necesario eliminar a todos los rivales en la pista. El programa cuenta con un aceptable repertorio de efectos visuales y **una gran cantidad de imágenes digitalizadas.**







El equipo de programación francés Cryo («Dune», entre otros) ha sido el encargado de realizar esta nueva versión para 3DO.

Con la presentación de su nuevo modelo, el M2

3DO en busca de su identidad

The 3DO Company parece empeñada en que los medios de comunicación de todo el mundo sigan pendientes de su evolución. En una reciente Feria en Japón, **Matsushita,**- uno de los participantes en la creación del nuevo software junto a IBM y Motorola-, presentó el nuevo estilo de su nueva máquina, **el M2**, así como algunas de sus características técnicas.

El innovador **chip PowerPC** en que se basará principalmente el M2 no irá complementado (como en un principio se pensó) con un microprocesador gráfico. Por el contrario, un nuevo ASIC (circuito integrado de aplicación específica) capaz de manejar gráficos, audio y vídeo, se instalará con un velocidad de proceso cercana a los 66 MHz del Power PC, el cual ha sido rediseñado por Apple y Motorola especialmente para este 3DO.

Trip Hawkins, presidente ejecutivo de 3DO Company, sigue manteniendo que **el nuevo sistema puede ser en algunos aspectos hasta cinco veces más poderoso que el PlayStation.** Según Mr. Hawkins: *"Queremos hacer un salto cuantitativo que realmente nos permita generar hasta un millón de polígonos por segundo. Y eso es lo que hemos conseguido"*. Por otra parte, afirmó *"El M2 contará con 2.5 millones de transistores, mientras que el PlayStation se diseñó para 1 millón. Además, nuestro chip corre a 66 MHz, mientras que el suyo sólo llega a 33 MHz"*.

Habrá que esperar a conocer las posibilidades reales de esta nueva máquina, pero al igual que sucede con Sega y Nintendo, **3DO también tiende a compararse con la máquina de Sony.** ¿Será porque en el fondo es la más temida por todos?

Las grandes de la informática, también quieren jugar
Apple Computer desarrollará un nuevo sistema multi-media: Pippin



Apple Computer

Apple, marca líder del sector informático, **acaba de anunciar el lanzamiento de una nueva plataforma CD-ROM Multimedia.** El nuevo formato se llamará **Pippin**, y se nutrirá del sistema operativo Macintosh y del microprocesador de nueva generación Power PC. Este potentísimo procesador tiene arquitectura de 64 bits y se basa en tecnología RISC, lo que permitirá ejecutar programas en CD-ROM con un altísimo rendimiento.

La intención de Apple es que Pippin ofrezca la más moderna tecnología tanto en juegos como en títulos multimedia de tipo educativo, consulta, y música. Incluso **está previsto que los títulos multimedia para Macintosh funcionen en los sistemas Pippin, ampliando enormemente** las posibilidades de esta máquina en lo que a software se refiere.

Apple, que licenciará el software de este sistema de manera abierta, ha concedido ya a **Bandai** los derechos para lanzar una consola compatible con su Pippin: de hecho, esta compañía japonesa **ya ha anunciado que para finales del 95 tendrá preparada su Power Player, máquina que estará desarrollada por Apple.**

Con «Super Street Fighter II Turbo X» y «Samuray Shodown»
La lucha llega a 3DO

Tras el espectacular «Way of the Warrior» de Naughty Dog Inc., el género de lucha tiene preparada otra avalancha de juegos para 3DO. En primer lugar, el más clásico de los cartuchos llega ahora en CD con más potencia que nunca. **«Super Street Fighter II Turbo X»** (versión de la última recreativa de Capcom) ha sido lanzado en algunos países, con excelente respuesta tanto de crítica como de ventas. Este nuevo «S.S.F. II» contiene todas las novedades de la última versión de este juego, como **los nuevos golpes especiales, las súper magias, los nivéles de velocidad y la presentación del nuevo luchador conocido como Akuma.** Además, Capcom ha tratado de aprovechar las posibilidades del 3DO y ha incluído **un sonido digital de alto nivel,** junto a otras sorpesas que ya os contaremos en el próximo número.

Por otro lado, uno de los últimos éxitos de SNK, **«Samurai Shodown»**, ya está disponible fuera de nuestras fronteras, con **una calidad similar a la reciente versión para Neo Geo CD.**

Con estos dos grandes arcades de lucha, la acción está garantizada en 3DO.

Basado en una popular recreativa
«Alien vs Predator», la apuesta de Atari





Pie de foto Pie de foto Pie de foto Pie de foto Pie de foto Pie de foto Pie de foto Pie de foto Pie de foto

Coincidiendo con **el reciente lanzamiento de Atari Jaguar en Gran Bretaña, Francia y Alemania,** la compañía Atari -ahora Time Warner- ha lanzado uno de los juegos con los que pretende demostrar las verdaderas posibilidades de la máquina. Bajo el título de «Alien vs Predator», Atari presenta **un juego en primera persona con perspectiva subjetiva** (en la línea de «Wolfsteen 3D» que también ha salido para esta consola o «Doom» que está a punto de aparecer), pero **utilizando un sistema de gráficos 3D renderizados, con escenarios repletos de mapeados de texturas.**

En el juego **se puede adoptar el papel de Marine , el de Alien o el del propio Depredador,** cada uno con sus correspondientes armas y características particulares. El realismo de las imágenes queda intensificado con la **introducción de sonidos digitalizados tomados de los films de la 20th Century Fox.**

El lanzamiento del juego ha sido acompañado de **una espectacular campaña de promoción**, con la que Time Warner pretende conseguir crear un mercado sólido en Europa.



«Panzer Dragon», continúa la creación de títulos para Sega-Saturn
Un Shot'em up de dragones poligonales

A lomos de un dragón y disfrutando de alucinantes gráficos poligonales, **«Panzer Dragoon»** es un apasionante juego de acción en el que enemigos y aliados tienen forma de criaturas que bien **podrían haber sido sacadas de cualquiera de los geniales libros de J.R.R. Tolkien.**

Aparte de su original planteamiento, este shoot'em up viene arropado por las más modernas tecnologías. Así, y entre otras cosas, **los gráficos 3D con Texture-mapping os pemitirán vivir emociones visuales cercanas a títulos tan míticos como el mismísimo «Virtua Fighter».**

Para potenciar sus posibilidades

Saturn ya tiene periféricos


Adaptador para hasta siete jugadores simultáneos.


Joystick multifuncional, ideal para juegos de lucha.


Pad de control . Se incluye uno con la adquisición d la consola.


El ratón facilitará el manejo de cierto tipo de programas.

La nueva consola Saturn ya tiene preparada una buena colección de periféricos para satisfacer al público más variado y cubrir las necesidades de cualquier juego, sea del estilo que sea. Y es que parece ser que Sega-Saturn no se va a privar de nada: acaba de ponerse a la venta y ya cuenta con un adaptador para siete jugadores simultáneos, un ratón ideal para juegos como Sim City 2.0000 o Myst, y un completísimo joystick con todo tipo de turbos y autodisparos. Además, claro, del pad con el que se vende.

De esta manera, **juegos de lucha, deportivos o aventuras gráficas contarán desde el principio con la herramienta adecuada** para que disfrutar de ellos sólo sea cuestión de tener ganas de divertirse. Más facilidades, imposible.

«The Scottish Open», para MD32X

Core Design, siempre con Sega

Core Design es una de las compañías que más en serio se ha tomado el lanzamiento de las nuevas máquinas de Sega. Tras el anuncio de «Tee-Off», ahora le toca el turno **a otro simulador de golf también para MD32X: «The Scottish Open».**

Este proyecto se ha gestado gracias a la adquisición por parte de Core, de los derechos para usar **el nombre de Carnoustie, uno de los campos de golf más famosos de Escocia.** Por tanto, en este juego se han incluido múltiples escenarios reales sacados del mismo campo, incluidos árboles y lagos mostrados con el enorme realismo que uan consola de estas características puede ofrecer.

En el juego habrá **4 campos, disfrutaréis de 3 perspectivas diferentes, opción de hasta 4 jugadores y 7 modos distintos de juego.**

Y por supuesto, no faltará **una completa gama de palos ni las imprevisibles condiciones meteorológicas,** que más de una vez os jugarán una mala pasada.




Core con este «The Scottish Open» que se une a «Tee-Off» parece querer convertirse en un especialista en juegos de golf para MD 32X

Con el lanzamiento de su V-Saturn

JVC se suma al formato de Sega

JVC, haciendo valer la licencia de Sega, **ha hecho su propia y particular versión de Saturn: una nueva máquina que recibe el nombre de V-Saturn o RGJX1.** Como veis en la imagen, su aspecto exterior es muy similar al de la Sega-Saturn, y en su interior tampoco se han producido cambios, manteniendo una estructura igual de potente.

Lo que sí es diferente es que **posee una entrada posterior para cartuchos MPEG,** que permite disfrutar de la experiencia FMV (Full Motion Video) para visionar películas en formato compacto. El cartucho en cuestión tendrá un precio próximo a las 15.000 pesetas y, por cierto, **en Japón la máquina se ha agotado antes de salir a la venta.**



«Wanchai Conection» para Saturn

Una aventura de marcado sabor "chinaca"



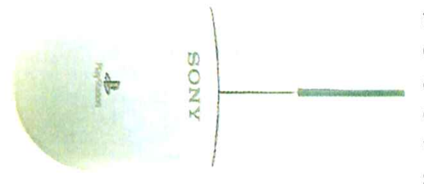
No está mal la variedad de juegos con que está empezando Saturn a meter la nariz en el mercado. Un arcade de lucha, otro de coches, un juego de plataformas y... porqué no, **una aventura con gráficos digitalizados y mucho, mucho texto en japonés.**

No es que nos hayamos enterado de gran cosa, pero sabemos que el juego invita a los japoneses -que son los únicos que hoy por hoy entienden lo que pone en el juego-, a sumergirse en **una película policíaca,** en la que el avance se verá mediatizado por las elecciones que se tomen a lo largo de una serie de menús. Y entre opción y opción, el juego deleitará a los "chinacas" con animaciones de vídeo de gran calidad, mostradas en una perspectiva subjetiva. Pregunta :**¿la "nueva generación" traerá, por fin, este tipo de juegos traducidos?** Veremos...



Sony prevee vender 100.000 unidades en la primera semana

Playstation inicia su andadura hacia el éxito





El pasado 3 de Diciembre fue lanzada en Japón la nueva máquina de Sony conocida como PlayStation. La expectación provocada en aquel país con este acontecimiento al menos iguala a la que se produjo pocos días antes con la salida al mercado de Sega-Saturn. De momento, **todo parece preparado para que este nuevo sistema arrase en Japón: Sony Computer Entertaintment tiene previsto vender 100.000 unidades en la primera semana, y más de 300.000 antes de final de año.**

Ante tales expectativas, ya hay **seis revistas de información preparadas para salir a los quioscos nipones** en los próximos días.

En la presentación del lanzamiento del PlayStation celebrada en Tokyo, **Sony confirmó la concesión de más de 300 licencias para que diferentes compañías realicen juegos** para esta máquina durante los próximos años.

Por otro lado, se presentaron también algunos accesorios para el PlayStation como una **Memory Card** (similar a la utilizada por Neo Geo para salvar partidas), **un ratón** o el espectacular e innovador **pad de control manufacturado por Namco.**

Dentro de lista de juegos de que ya disponen los japoneses para estas Navidades, destacan el conocido **«Ridge Racer»** , **«Cyberslade», «Tekken» y «Starblade» los cuatro de Namco, «Toshinden» de Takara, «Raiden» de Seibu» o «Ultimate Parodius» de Konami.** A estas compañías en breve se unirán el resto de las más poderosas "Third Parties" de Japón.

Con dos nuevos títulos: «Doom» y «Turok: The Dinosaur Hunter»

Ultra 64 avanza a marchas forzadas

Nintendo ya ha hecho públicas las primeras apuestas jugables que llegarán con su ULTRA 64. Serán cuatro espectaculares títulos que, como ya sabéis, podremos disfrutar antes en recreativa para luego jugar en casa. El primero en aterrizar será **«Cruis´n USA»**, un desarrollo de Williams que anima a los expertos del volante a cruzar Estados Unidos sobre escenarios reales, una velocidad inusitada y autos de puro diseño (cuatro para elegir).

«Killer Instinct» llegará prácticamente al mismo tiempo. Agresivo y contundente, el arcade luchador de Rare ya ha obtenido los primeros premios (en el AMOA de San Antonio a la mejor máquina) y también las primeras desilusiones: algunos países (Alemania, Francia... están vetando su entrada debido a su "aguerrido" impulso. ¿Llegará a España?

Una versión mejorada de **«Doom»** salió hace poco a la luz como próximo proyecto ULTRA 64. Según todas las informaciones, ID Software (los creadores) y un equipo de Williams se harían cargo de su ejecución. Naturalmente ardemos en deseos de probar esta nueva versión.

Terminamos con un desconocido. **«Turok: The Dinosaur Hunter»** será el primer mega cartucho para ULTRA que llegue de manos de un licenciatario. Hablamos de **Acclaim** y de sus esfuerzos por subirse al carro de la modernidad Nintendo. Poco, muy poco se sabe de este súper héroe del cómic que los chicos de MK y NBA Jam se encargarán de versionar. Al parecer la cosa irá de plataformas renderizadas, al estilo «Donkey Kong», si bien nos han soplado que el argumento será bastante más duro. Pronto, más noticias.



DOOM - Versión PC



DOOM - Versión PC

BREVES

Empezamos fuerte con la confirmación por parte de Nintendo de **la existencia de un sistema de 32 bits para Super NES.** Lo curioso es que este sistema no va a ser un accesorio acoplable a la consola, sino **un chip,** probablemente de NEC, que incluirán algunos cartuchos. Claro que todavía hay tiempo para que Nintendo se lo piense y nos obsequie con otra "seta" estilo MD 32X.

Y dejamos Super Nintendo para seguir con Nintendo a secas, porque todo parece apuntar a que, por fin, **una de sus consolas va a llevar el ansiado CD Rom.** La afortunada no es la 16 bits, sino **Ultra 64,** que añadirá a sus increíbles cartuchos de Mega-Memoria las posibilidades de los discos compactos.

Ahora sí que cambiamos de tercio del todo, para comentaros algunas de las novedades de la **Atari Jaguar.** Para empezar, han decidido subirse al carro del éxito de **«Doom»** y ya están preparando su versión especial de este brutal arcade en 3D. Para los menos violentos y que gusten más de ejercitar la materia gris, están los **«Lemmings 2»**, una sobredosis de ratoncillos de pelo verde que harán lo imposibe por volverte loco. La lista se amplía con «Dragon The Bruce Lee Story», «Val D'Isere», «Bubsy» y «Zool 2». Ya dice el refrán que en la variedad está el gusto. Claro que a veces el refranero se equivoca.

Midway ya juega en Ultra 64

Cruis'n USA

- **Sistema:** ULTRA 64
- **Soporte:** Arcade
- **Publicado por:** Williams/Nintendo
- **Desarrollado por:** Midway/Williams
- **Lanzamiento:** Ya en la calle

Por J.C. García





Imágenes espectaculares y gráficos ambiciosos. La calidad técnica de Cruis´n USA es envidiable. Y velocidad y realismo contribuirán a dejar clara la solidez de la máquina de Nintenedo

El primer proyecto con cara ULTRA 64 ya **tiene forma recreativa. Cruis´n USA** desembarcó hace poco en este país para demostrar que el sistema maravilloso de **Nintendo + Silicon** sí tenía forma, software, una extraordinaria capacidad y la **disposición que esperábamos** para dejarse jugar. Ahora sólo podréis dominarlo en salones arcade. Como ya quedó claro, las primeras obras ULTRA iban a despacharse en recreativa. Y luego, allá por los otoños del año entrante, las reversiones vendrían en cadena.

En la línea dura de programas de autos.

Midway/Williams fue la primera compañía que firmó con Nintendo para futuras expansiones. Los nipones confiaron casi a ciegas en una compañía experta también en la creación y distribución de recreativas. El noviazgo se consumó rápido: no lo imaginábamos, pero desde **hace un par de años Williams contaba con un desarrollador de software para ULTRA**. Por eso fueron los primeros.

Cruis´n USA se presentó en Chicago, bajo las luces del CES y sobre un **increíble descapotable rojo**. Era un juego de coches, perdón, era **el juego de coches**. Rápido, lustroso y realmente espectacular. Impactó, y aunque ahora dicen que si encaja con la **filosofía Out Run**, que si Daytonas, que si Ridge Racer, que si historias, a nosotros nos ha dejado conmocionados.

De **gráficos brillantes y ambiciosos**, Cruis´n USA destaca más por su **estilo completo y movimientos espeluznantes**



que por buscarle originalidad al orinal de marras. No importa que le achaquen lo de la evolución Out Run: lo asimila y hasta lo acepta. Lo que importa es que da mucho más que el resto de recreativas en cartera. Para empezar, modelos no le faltan. Cruis deja elegir entre **cuatro coches para cruzar América**. A saber: **Italia PC4, ´69 Muscle Car, La Bomba y Devastator VI** . Todos ellos responden a un mismo ideal: el "concept car" por encima de todo. Y aunque podáis encontrar restos de carrocerías de lujo, la verdad que nunca está de más hallar ciertos parecidos.

Por seguir con las comparaciones, Cruis´n USA coloca en pantalla hasta **14 circuitos** con opción a jugar uno a uno, o recorrer el país de un tirón. Los **escenarios son absolutamente fieles a la realidad**. Un experto de Midway se encargó de filmar los decorados in-sitú para que la sensación de realismo fuera intachable.

Alta tecnología y mucha fiabilidad.

Podemos jugar a Cruis´n USA sobre **tres perspectivas diferentes** y ante **9 carroceros enemigos**. En vistas concretamos el **low rider** (desde atrás), **Cruis´n** (con toda la carretera por delante) y **Sky-hi** (aérea y algo oblícua). Respecto a los



Cuatro coches para elegir y nueve rivales antes de llegar a la meta. No busquéis marcas conocidas, todos son concepts car en busca de número de serie.



enemigos, la **interacción con tráfico y paisajes** resulta al final de lo más divertido. El resto de autos trata de ganar la carrera, pero pronto notaréis cómo se nivelan los motores y cómo al final la cosa queda entre los más astutos y hábiles. Eso sí, el **coche no parece romperse ante los impactos**, ni siquiera nota los puentes y otros bloques de cemento de forma especial: diversión y velocidad por realismo.

La puesta en escena de este road-movie se abastece del exclusivo sistema **ULTRAGRAFX**, una tecnología que permite

La primera piedra de toque Ultra ya está aquí. En versión recreativa y sobre dos modelos vía arcade. La versión doméstica no llegará hasta, al menos, noviembre del 95. Merecerá la pena esperar. A cualquier precio.

reproducir **vídeo tridimensional en tiempo real y a toda pantalla**. No, no admite comparaciones. Es simplemente la primera vez que se utiliza esta técnica en un juego de coches. Pero seguimos. La recreativa gasta **18 megabytes** de memoria y saca los colores sobre una paleta de **16 millones** de ídems. Si ahora metéis los datos en una coctelera y los servís frío junto a un monitor de 25" vaya usted a saber lo que nos sale.

Fin de la historia. Cruis´n USA ha adoptado tres carrocerías diferentes. **Full Motion Simulator** es la más cuidada de la serie. Reconoceréis el "trasto" a simple vista por lo **abultado en tamaño y original de su diseño (una sugerente máquina color rojo)**. Echad unas monedas y tendréis oportunidad de saborear las delicias de la mecánica **Three-axis-motion**, o lo que es lo mismo, **tres brazos neumáticos que mueven la cabina según las circunstancias de la carrera**. ¿Y la seguridad? Sin problemas, la cosa tiene **cinturón de seguridad y una barrera** que detiene el proceso al menor susto.

El resto de modelos pasa por una máquina más simple, dotada de volante y silla, y **otra doble, interconectada (opción link), que muy posiblemente no llegue a España**. Ya veremos. La decisión depende de **Amustec**, la compañía que se encarga de distribuir en nuestro país las máquinas de Williams. Hitech opina que todo dependerá de los **primeros resultados que obtenga la innovación**. En caso de ser postivos es muy posible que pronto podamos disfrutar de la opción más competitiva y, claro, **la versión también maquinera de Killer Instinct**. Esta vez con galardón a la mejor recreativa y mucha violencia de por medio.



Los escenarios por los que transcurre esta "autopista de diversión" han sido filmados in situ por un equipo especial de Williams. Todo real y auténtico.



Corren rumores de que Williams no ha aprovechado a fondo la potencialidad del procesdor Ultra 64. Apuntan esas informaciones que la versión doméstica será increíblemente mejor.





Plataformas muy depuradas

Clockwork **Knight**

❑ **Sistema:** Saturn

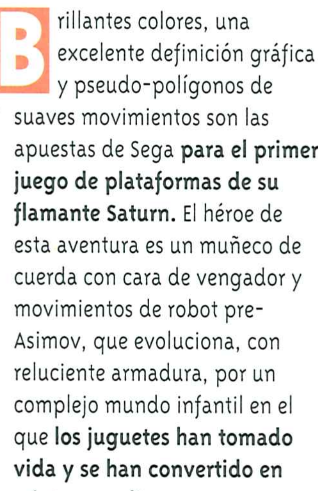
❑ **Soporte:** CD

❑ **Publicado por:** Sega

❑ **Desarrollado por:** Sega

❑ **Lanzamiento:** Ya disponible

por Sonia Herranz



Brillantes colores, una excelente definición gráfica y pseudo-polígonos de suaves movimientos son las apuestas de Sega **para el primer juego de plataformas de su flamante Saturn.** El héroe de esta aventura es un muñeco de cuerda con cara de vengador y movimientos de robot pre-Asimov, que evoluciona, con reluciente armadura, por un complejo mundo infantil en el que **los juguetes han tomado vida y se han convertido en criaturas peligrosas.**



La caída, lenta pero implacable, de una casita de muñecas sirve como perfecto ejemplo para ilustrar el impresionante efecto de profundidad de los escenarios del juego. La casita o cualquier otro elemento del decorado variará y mostrará aspectos distintos en función de la posición en la que se encuentre el protagonista



El juego en sí no tiene secretos. Son plataformas, como las de antes y como las de siempre, en las que la **habilidad y los reflejos** ocupan el 90% de la atención del jugador. Hay algunas **pruebas de lógica**, algunos indicios de estrategia, pero básicamente no deja de ser un personaje que trepa de caja en caja buscando a su enamorada muñequita. Lo excepcional de este compacto es **la magia de sus preciosos gráficos,** que entremezclan decorados entrañables con criaturas terribles, **creando un mundo muy especial entre la pesadilla y la alegría** del cuarto de los juguetes.

Los escenarios han recibido un preciso cuidado, y están dotados de una **perfecta sensación de profundidad** que sabe envolver al protagonista. Aunque el juego se desarrolla como un típico arcade lineal, siempre existirá la sensación de que en cualquier momento se puede saltar al interior de una casa de muñecas o de una caja sorpresa. De hecho, muchos de los detalles que forman parte de la puesta en escena **pueden ser manipulados por el caballero,** con objeto de abrir caminos o atrapar enemigos saltarines dentro de un laberinto de cubos de colores.

En contra de lo que pudiera parecer este atrayente scroll paralax en 3D **no está construido a base de polígonos.** En realidad, Saturn ofrece unas impresionantes prestaciones para manejar cualquier imagen en 2D. De esta manera y a base de sprites que se desplazan en función de la posición del protagonista, **los escenarios rotan, cambian y se generan a la vez que el juego avanza.** La impresión es que una ordenada disposición de polígonos crea tridimensionalidad; sin embargo **los polígonos no existen, y la 3D es eso, una impresión.** Pero una impresión que da resultados más que espectaculares.

Y si los escenarios han recibido un tratamiento extraordinario, no se puede decir menos de los personajes. Al héroe de esta preciosa trama **no**

Sega espera que Clockwork Knight sea la respuesta a Sonic en formato Saturn. Ofrece una envidiable calidad técnica, unos innovadores efectos visuales y mucha más jugabilidad que la eterna mascota azul que arrasó en su paso por los 16 bits.

le falla un brillo de la armadura ni se le descoloca un pelo de su engominado bigote. **Salta con mecánica agilidad y arroja tridentes a los enemigos como un consumado gladiador.** Es una marioneta perfecta que se deja guiar en todo momento por los deseos de un pad incansable. Verle evolucionar entre enemigos casi tan bien animados como él es todo un placer.

No es un juego de desarrollo complicado, pero **tampoco deja que la simpleza y la monotonía se coman la acción**. Siempre hay algo, un puzzle, un truco lógico, que reta al jugador y mantiene vivo el interés. Y es que Sega pretende que Pepperouchau y su mundo de los juguetes suponga para los 32 bits lo que Sonic representó para los 16. Por eso ha **introducido alicientes en forma de puzzle** y ha subsanado el fallo principal de Sonic: **su imposibilidad para evolucionar.**



Los preciosos escenarios se caracterizan por un perfecto scroll múltiple, que refuerza la impresión de tridimensionalidad característica del juego. Aunque lo parezca, no hay ningún polígono.











Para completar cada fase hay que resolver algunos puzzles que, aunque no suelen ser muy complicados, sirven para aumentar el reto que suponen las simples plataformas. Por poner un ejemplo, Pepperouchau tendrá que encontrar y arrastrar una pila hasta introducirla en el tren eléctrico. Y después, deberá subirse en la locomotora para continuar avanzando.

La mejor simulación deportiva en 3DO



FIFA International Soccer

Cuando Electronic Arts se comprometió junto a Panasonic a colaborar directamente en el proyecto 3DO, era fácil predecir que tarde o temprano lanzaría una versión de FIFA Soccer para este sistema. De este modo, el fútbol hace su presentación en 3DO.

- **Sistema:** 3DO
- **Soporte:** CD-ROM
- **Publicado por:** Electronic Arts
- **Desarrolado por:** Extended Play
- **Lanzamiento:** Ya disponible

Por Manolo del Campo



Había gran expectación por comprobar como Extended Play, el equipo de programación responsable de todas las versiones aparecidas de Fifa Soccer, convertía este juego para un sistema que ofrece muchas más posibilidades que las máquinas de 16 bits.

En este sentido, no cabe dudade que FIFA Soccer para 3DO es, gráficamente, el simulador deportivo más impresionante y realista que haya aparecido para cualquier formato. Gran culpa de este calificativo, proviene de una idea que ya se intentó incluir en la primera versión para Mega Drive, pero que finalmente fue inviable debido a las limitaciones de esta máquina. Los programadores han introducido siete perspectivas diferentes, a cual más espectacular e innovadora, y seleccionables en cualquier momento del juego.

Tres de estas perspectivas nos ofrecen la acción desde muy cerca, otras tres nos muestran el juego a vista de pajaro, y un séptima sigue detalladamente los movimientos del balón, lo cual la hace poco jugable por la proximidad de los jugadores. Gracias a esta posibilidad, se puede disfrutar de un juego casi idéntico a una retrasmisión deportiva, sobre todo en la vista "tele-cam", quiza la más completa y jugable de todas.

El auténtico mérito de esta innovadora forma de enfocar la simulación deportiva, es que todos los zooms, scrolls y cambios de perspectivas se realizan con total suavidad, como si de verdad dispusiéramos de una serie de cámaras dispersas por todo el estadio, y provistas de un zoom



Durante los descansos de los partidos, podremos disfrutar de los mejores momentos de la historia del fútbol. El compacto nos ofrece imágenes reales de distintos partidos de la Copa del Mundo. Es un buena oportunidad de comprobar las posiibilidades de 3Do con imágenes de video.



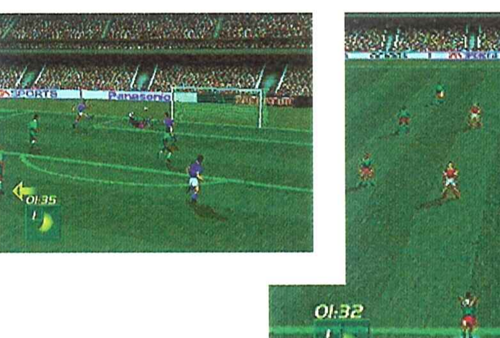
automático de última generación.

Sin embargo, , las virtudes gráficas no se limitan a las diferentes perspectivas. Por ejemplo, todos los sprites se han tratado con el doble de resolución que en el juego de Mega Drive. Incluso se ha contado con la colaboración de uno de los dibujantes de la película de Disney "Fern Gulley" para redibujar todas las animaciones de los jugadores, de modo que fueran mucho más parecidas a la realidad. Cada jugador cuenta con más de 2.000 frames de animación. Las imágenes del estadio tambien suponen toda una demostración de proporcionalidad y detallismo.

Para apoyar todo este esfuerzo creativo, se han sampleado los efectos de sonido de las últimas Copas del Mundo, consiguiendo unos resultados soprendentes en todo el apartado sonoro.

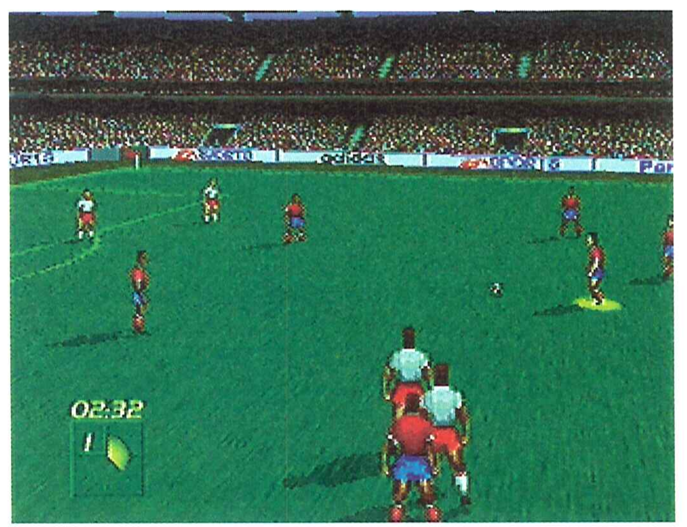
En cuanto al apartado más impotante de un juego deportivo, su jugabilidad, no ha variado mucho con respecto a las versiones de 16 bits. El desarrollo del juego es sensiblemente más rápido, circunstancia que es de agradecer, pero el control sigue dependiendo en gran parte de la máquina, y la dificultad a subido algunos enteros, con lo que el tiempo requerido para llegar a dominarlo ha aumentado considerablemente. En cierto modo es más real, pero tambien más dificil, aunque la posibilidad de participar hasta seis jugadores simultaneamente permite que la diversión esté siempre asegurada.

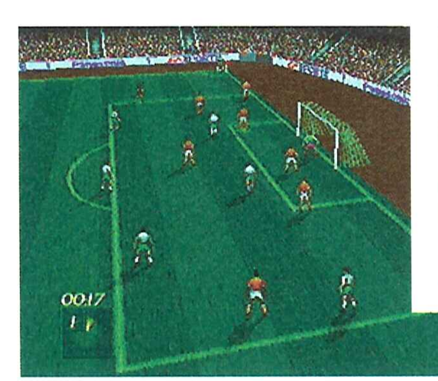
Todas estas virtudes completan un nuevo FIFA Soccer gráficamente impecable y revolucionario en cuanto a su concepción, que confirman la capacidad de Electronic Arts de ofrecer productos competentes en todos los formatos..





En la perspectiva más cercana a la acción, se pueden observar como aparecen algunos jugadores pixelados. Sin embargo, este pequeño defecto queda abortado por las sensacionles vistas del campo que nos ofrece esta perspectiva.







La obra maestra de AM 2

Virtua Fighter 2



❑ Sistema: ARCADE

❑ Soporte: Model 2

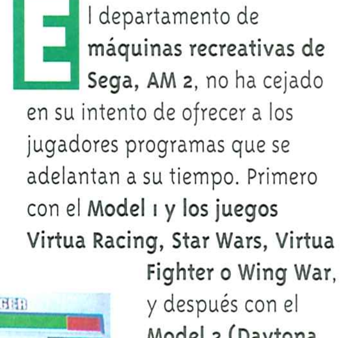
❑ Publicado por: Sega

❑ Desarrollado por: AM 2

❑ Lanzamiento: Diciembre del 94

Por Manuel del Campo

El departamento de **máquinas recreativas de Sega, AM 2**, no ha cejado en su intento de ofrecer a los jugadores programas que se adelantan a su tiempo. Primero con el **Model 1 y los juegos Virtua Racing, Star Wars, Virtua Fighter o Wing War**, y después con el **Model 2 (Daytona USA o Desert Tank)**, Sega ha sabido imponer su mandato en el mundo de los arcades.



Ahora le ha tocado el turno a **Virtua Fighter 2**, la secuela de un programa que revolucionó los arcades de lucha, y que aún ocupa un puesto de honor entre los juegos con más éxito y calidad.



Las **mejoras** en este nuevo programa son considerables, si bien hay que tener en cuenta que el primer Virtua Fighter se realizó para un sistema de hardware menos potente que este Model 2.



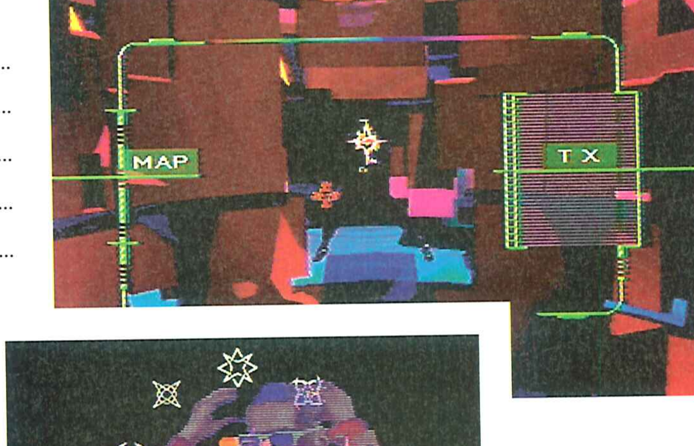


El aspecto que presenta la nueva creación de AM 2 es totalmente distinto al de su predecesor, ya que tanto los **luchadores como los decorados son mucho más reales**, gracias a la utilización de un mayor número de polígonos y a la aplicación de innovadoras texturas en todas las superficies. En concreto, se llegan a manejar hasta **300.000 polígonos por segundo con sus correspondientes texturas**, mientras que en la primera parte tan solo se alcanzaba la cifra de **180.000 polígonos**, sin ningún tipo de texturas. Por si fuera poco, Virtua Fighter 2 alcanza una velocidad de **60 frames por segundo**, aproximadamente el doble que en la primera parte. Incluso se ha añadido una **memoria extra en el Model 2** para que el efecto de creación de polígonos en la distancia no se aprecie con tanta claridad como en Daytona USA, cuestión que se convirtió en uno de los problemas más apreciables de este juego.

Por otro lado, se han incluido **dos nuevos luchadores en el juego: Shun y Lion**, además de mejorado y aumentado las particulares técnicas de lucha de los anteriores personajes. Y es que AM 2 demuestra con Virtua Fighter 2 que la utilización de gráficos poligonales también puede ofrecer un gran nivel de realismo, sin que suponga pérdidas en cuanto a **suavidad y rapidez en los movimientos**.

En resumen, que VF 2 es una buena muestra de la tecnología Sega, al menos hasta que en enero sea presentada la **nueva maravilla del hardware en formato arcade: el Model 3.**

Burn: Cycle



- **Sistema:** CD-i
- **Soporte:** CD-ROM
- **Publicado por:** Philips
- **Desarrolado por:** Trip Media
- **Lanzamiento:** Ya disponible

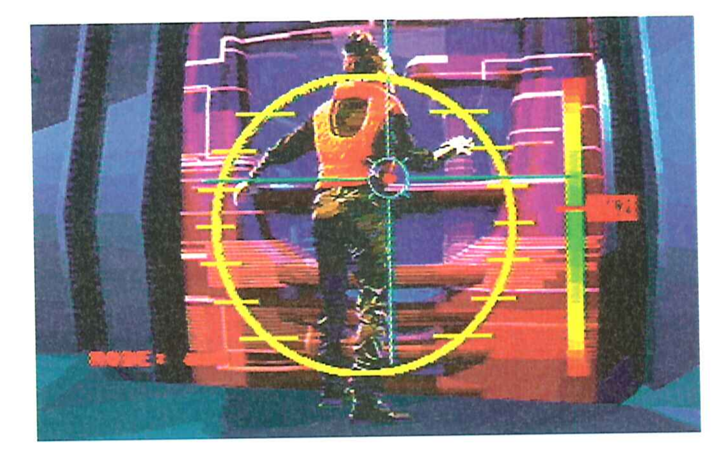
Por Sonia Herranz

La última producción **de Trip Media para CD-i** se puede calificar de muchas cosas, entre ellas de **atípica y espectacular.** Argumentalmente introduce todo tipo de géneros, desde el arcade a la lógica, aunque **mantiene el estilo de las aventura gráficas** donde prima la inteligencia y la intuición.

El programa, uno de los mejores que han aparecido hasta el momento para CD-i, basa su posible éxito en una espectacular ambientación creada **a través de gráficos digitalizados y una rotunda banda sonora.** Se pueden contemplar exquisitos efectos visuales sin que sea necesaria la utilización del adaptador de vídeo.

Sin embargo, el paso de escenario o la inclusión de elementos nuevos **ralentiza sobremanera el desarrollo normal de la acción.** Una acción que nos llevará a intentar desde rápidas proezas de habilidad a ejercicios de pura lógica en un tiempo límite de 24 horas. Un único día para recorrer, entre actores reales y locuras barrocas, una caótica ciudad en la que cualquiera puede ser el enemigo.

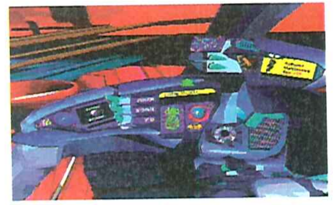
El jugador asume el papel de Cutter, un espía industrial que adquiere un virus mientras grababa la información del ordenador central de Softech. En la huida, alguien asesina a su compañera y él se ve en la necesidad de encontrar al asesino para librarse del virus. El sistema de juego se coloca **muy cerca de las aventuras gráficas tradicionales de PC.** El hecho ineludible de coger objetos para usarlos en el momento oportuno **abre el camino hacia fases de puro arcade y a los mencionados puzzles de inteligencia.** Un laberinto de calles futuristas, descritas con gráficos precisos, sirven a Cutter para desplazarse por todo tipo de locales, repletos de gente que puede esconder la clave que resuelva el rompecabezas. **Hasta las escenas cinematográficas intermedias** pueden mostrar detalles fundamentales.

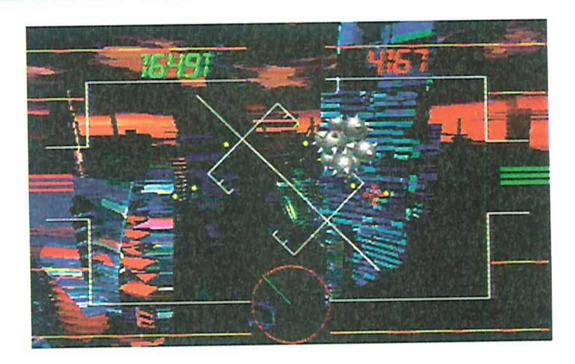


A la hora de jugar, y dejando aparte la lentitud en la generación de algunas imágenes, **el programa es altamente adictivo.** Con el pad normal se maneja con comodidad, aunque no estaría de más contar con un ratón para las fases de arcade.

Podemos terminar diciendo que Burn:Cycle se presenta como un juego completo y muy logrado, que **puede ayudar a estimular una máquina que no parece tener un futuro muy prometedor en los videojuegos .**








HOBBY PRESS



Si os andáis con ojo y no pasáis por alto ni un solo detalle os encontraréis con que accedéis a fases de bonificación como ésta. La rueda girará y la suerte tendrá que acompañaros.



Brain y Pinky aparecerán a lo largo de las cuatro primeras fases y os podréis valer de ellos para superar obstáculos. Claro que son los "malos" y al final habrá que vencerles.

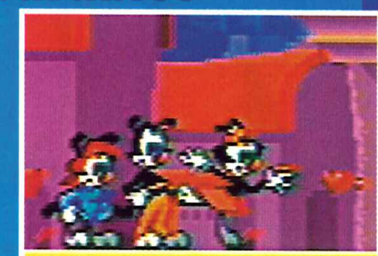
Tres compañeros inseparables



Yakko atacará con una raqueta con pelota incorporada. Además, es un as desplazando bloques y cajas.



Wakko esconde un martillo bajo la manga que emplea para destrozar obstáculos y eliminar enemigos. Es el más efectivo.



Dot es una fémina de consumadas dotes seductoras. Lo suyo es lanzar corazones que hechizan sin remisión.

Plataformas a tres bandas

Konami presenta un nuevo juego de plataformas para los 16 bits de Sega, basado en una exitosa serie de dibujos. «Animaniacs» contiene las habituales dosis de humor, el habitual colorido en los decorados y la habitual simpatía de sus protagonistas.

Sin ser de lo mejor de la compañía nipona, este juego cumple más que dignamente y consigue divertir. Y la principal culpa la tienen sus versátiles protagonistas, a los que hay que ir combinando con inteligencia si se quiere llegar a buen puerto.

Cruela de Vil



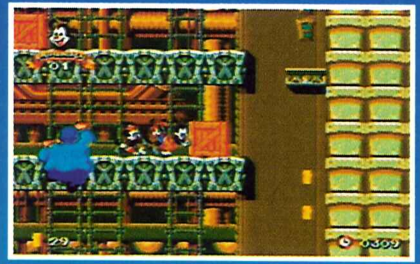
Este es el interior de los estudios de la Warner Brothers. En principio podréis entrar en cuatro decorados: ciencia-ficción, terror, aventura y fantasía. El orden lo elegiréis vosotros mismos.

En este cartucho se dan la mano tres géneros llenos de diversión: las consolas, el cine y los dibujos animados.









MEGA DRVE



PLATAFORMAS
KONAMI
Konami

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 84

Aunque no pueden negarse los orígenes televisivos en los decorados, los sprites se quedan algo pequeños.

Música — 79

Melodías variadas que se adecúan a cada escenario, aunque presentan una ligera resonancia metálica.

Sonido FX — 74

La definición de los efectos sonoros de este juego es breve y concisa: no suenan demasiado bien.

Jugabilidad — 82

Si bien se pierden algunos segundillos, lo más positivo es la posibilidad de cambiar de personaje.

Adicción — 83

Recomendado a los seguidores de la serie, que se lo pasarán pipa con sus personajes televisivos.

Total — 83

Un juego debe entretener, y éste lo consigue mediante un acertado repertorio de situaciones y cambios de escenario.

Lo Mejor

- **Poder intercambiar los protagonistas, y que éstos presenten habilidades y cualidades diferentes.**
- **La fase de las películas de terror.**

Lo Peor

- **Podéis elegir entre que se os acabe el tiempo o no saber cómo salir de alguno de los niveles.**



LO MÁS NUEVO

SEGA MEGA CD



MICKEY MANÍA

EL RATÓN DE DISNEY SE ESTRENA EN CD

El auténtico, el genuino, el incomparable Mickey Mouse llega a Mega CD por la puerta grande, con un juego de locura que os convertirá en sus mejores fans, siempre que no lo seáis ya, claro. Con motivo del 66 aniversario de su creación, Sony ha elaborado un compacto de lujo que os invita a realizar un viaje en el tiempo a lo largo de la carrera cinematográfica de Mickey. Un homenaje que os servirá para pasar unos ratos realmente divertidos en compañía del ratón más famoso del mundo.

La estructura del juego es prácticamente idéntica a la de «Mickey Manía» para Mega Drive que os comentábamos el mes pasado. En pocas palabras, se han elegido las películas más emblemáticas de la criatura de Disney, y en base a cada una de ellas se han creado seis fases que os enfrentarán a unas plataformas excepcionalmente realizadas. Eso sí, con una cierta dosis de dificultad, que no todo va a ser un camino de rosas, caramba.

En compañía de Mickey recorreréis "Steamboat Willie", "The Mad Doctor", "Moose Hunters", "Lonesome Ghost", "Mickey and the Beanstalk" y "The Prince and the Pauper", en una retrospectiva que abarca desde 1928 hasta 1990. En todas ellas, el objetivo principal consiste en encontrar al Mickey Mouse original de cada película, aunque también tendréis que rescatar a Pluto y enfrentaros a los mismos personajes que aparecían en los dibujos, y que aquí se convierten en los malos del juego.

Como corresponde a un personaje de élite como Mickey, se ha puesto un especial énfasis en las animaciones del protagonista, al que se ha dotado de una versatilidad y capacidad de movimientos dignas de cualquiera de sus films. Además, esta versión para Mega CD incluye digitalizaciones de la voz del protagonista. Bueno, mejor dicho, realizadas por el mismo actor que se encarga de prestarle la voz en sus apariciones cinematográficas.

Como veis, todo se ha cuidado al máximo para ofrecer un producto a la altura de las siempre geniales apariciones de Mickey Mouse. Y es que uno no cumple 66 años todos los días.







Póker de items


Si Mickey lanza un cohete, comenzará en ese punto cuando pierda una vida.


Las estrellas ofrecen a Mickey la posibilidad de reponer la energía perdida.


Las orejas del ratón Mickey se convierten en una oportunidad extra de juego.


Las canicas son las únicas armas que Mickey puede arrojar a sus adversarios.









Que suene la música

La banda sólo va a tocar en una fase de bonus que se encuentra oculta en "Mickey and the Beanstalk". Este nivel os ofrece una sabrosa continuación si conseguís completarlo saltando de caja en caja. Además, rinde homenaje a "The Band Concert", la primera película en color del ratón de Disney, realizada en 1935.

Los 66 años que Mickey lleva en el cine endulzando nuestras vidas también van a tener su homenaje en CD.



Pocas novedades respecto a la versión para Mega Drive.

GRÁFICOS CD

Los escenarios están bien plasmados en función de las seis películas en que se basan, hay efectos sorprendentes como los descensos de las torres, las grúas que trasladan a Mickey o la persecución del alce, y el protagonista derrocha movilidad. El problema es que para ver todo esto no es necesario conectar este CD, ya que encontraréis exactamente lo mismo en la versión para Mega Drive.



SONIDO CD

La banda sonora sigue el mismo criterio que los escenarios, es decir, se ha tomado la de cada una de las seis películas. Eso sí, ofrece una calidad de sonido envidiable por las prestaciones del compacto y, encima, Mickey habla. Así, os deleitaréis con unas trece digitalizaciones de la voz de Mickey, que han sido realizadas por el mismo actor que le presta la voz en las películas.



MEMORIA CD

¿Se habrán merendado toda la capacidad del compacto las digitalizaciones, el excelente sonido y un nivel más de juego ? Pues si no es así, se echa de menos que Sony y Travellers Tales no hayan añadido más novedades al juego con respecto a la versión de Mega Drive. Alguna fasecilla o película más no hubiera sobrado, ya que pese a los tres niveles de dificultad, en CD sabe a poco.



LO MÁS NUEVO



Aunque Mickey puede arrojar canicas a sus enemigos, su gran baza es saltar sobre ellos. Habilidad y puntería en la caída son los requisitos.

Bienvenido a CD, Mickey

Cualquier producto de la factoría Disney tiene la habilidad de despertar al niño que todos llevamos dentro. Y «Mickey Mania» lo consigue una vez más. Es un juego con las buenas cualidades de todo aquello en lo que Disney pone su mágico toque, precioso en su aspecto gráfico y con el excelente sonido que propicia el formato compacto.

Sin embargo, comete un fallo habitual en las versiones compactas de cartuchos de Mega Drive: es casi igual que el juego para 16 bits. Únicamente encontraréis un nivel más y un sonido deslumbrante, digitalizaciones de Mickey incluidas, y a estas alturas los juegos para Mega CD deberían ofrecer algo más.

Cruela de Vil





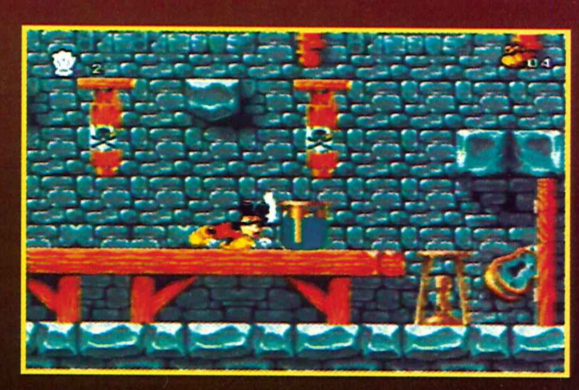
Aunque en ocasiones tenga que rescatar a Pluto, el principal objetivo de Mickey consiste en encontrar a sus sosías. Vamos, que debe localizar al Mickey Mouse original de cada película.

El malvado Pete





Una de las escasas novedades con respecto a la versión para Mega Drive es este nivel que se encuentra en la última película. En él, todas las versiones de Mickey se suceden para enfrentarse a Pete Patapalo y sus secuaces. Un nivel tan entretenido como curioso.



Hay momentos en la vida de un ratón en los que saltar o lanzar canicas no sirve de nada. Es entonces cuando tendrá que trasladar objetos y usar el "coco" para abrirse camino.

MEGA CD



PLATAFORMAS
SONY
Travellers Tales

Nº jugadores: 1
Vidas: 3, 4, ó 5
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 1

Gráficos — 93

Los decorados de cada film se convierten en los escenarios de su aventura correspondiente. Mickey, versátil y ágil como siempre.

Sonido — 94

La banda sonora de cada película os acompañará a lo largo de la fase, poniendo una nota más de alegría.

Jugabilidad — 92

Mickey Mouse se deja llevar de forma suave, y como siempre muestra una amplia gama de expresiones y movimientos.

Adicción — 91

El ratoncillo de Disney cuenta con una capacidad de arrastre a la que no se puede resistir ningún soporte, ni el compacto.

Total — 92

Un acabado impecable para un juego impecable. La mejor manera de celebrar el 66 cumpleaños de Mickey.

Lo Mejor

- ¿Es un juego o una película?
- Que nunca nos cansemos de ver a Mickey en videojuegos de calidad.
- La elección de sus joyas animadas.

Lo Peor

- Que en la versión para Mega CD sólo se haya incluido un nivel más con respecto a la de Mega Drive.



LOS DINOSAURIOS ATACAN DE NUEVO

Los dinosaurios de Jurassic Park han vuelto a Super Nintendo de la mano de Ocean. El juego ha dejado de lado la perspectiva aérea tipo aventura que caracterizó a la primera parte y ha decidido convertirse en un arcade muy al estilo Alien 3.

El argumento nos sitúa en una Isla Nublar sin paleóntologos, controles ni Centro de visistantes. Una Isla Nublar que se disputan dos compañías de la industria genética pero que actualmente está dominada por los dinosaurios. Vosostros, acompañados de un amigo que se atreva, tenéis que completar una serie de misiones que tienen como objetivo dominar la isla y mantener a raya a los usurpadores.

Desde el principio podréis seleccionar cualquiera de las seis misiones principales que se os presentan. Cuando completéis una, se os obligará a luchar contra el crono para realizar alguna otra misión... imposible. Y es que este juego es difícil, difícil de verdad. La ayuda de las seis armas distintas con las que se inicia el juego no facilitan mucho la tarea cuando los enemigos son animales que resisten casi cualquier cosa. Claro que tendréis que repartir vuestras municiones a partes iguales entre dinosaurios y humanos que se rifan vuestro pellejo.

Las misiones os llevarán al interior de volcanes, a amplias praderas y a edificios tenebrosos. En cada caso el objetivo será distinto, ya sea defender galiminus, envenenar raptores o aturdir al T-Rex. Lo malo es que sólo tenéis una vida para hacerlo todo y si la suerte no está de vuestra parte, la diversión puede acabarse demasiado pronto. Es decir, que si os gustan los juegos difíciles, ante vosotros tenéis uno que os entusiasmará.





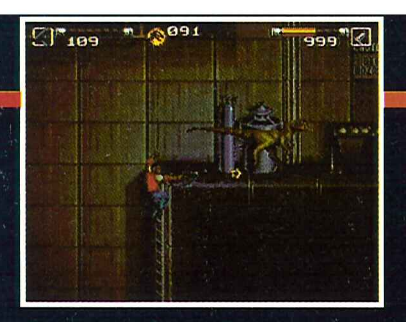
En este pequeño monitor se os presentarán las diferentes misiones. No tenéis más que elegir una: El ataque del Raptor, La Matanza del T-Rex ... y ¡a jugar!



El nuevo «Jurassic Park II» guarda muy escaso parecido con su predecesor. Sin embargo aquí también habrá selvas, lianas y, por supuesto, dinosaurios.



Como véis, en esta segunda entrega el protagonista puede hacer uso de potentes armas para luchar no sólo contra las bestias, sino también contra enemigos humanos.








La acción que encierra este cartucho es realmente impresionante. Sin duda, no es un juego para principiantes y tendrás que demostrar continuamente tus habilidades.



Un regreso más que digno

Las cosas han cambiado desde la última vez que los dinosaurios invadieron nuestras Super Nintendo. Ya no estamos frente a una especie de aventura sino frente a un arcade como mandan los cánones: mucha acción, tiros y enemigos. El caso es que aunque no tenga nada que ver con el anterior (todos los sprites son nuevos), sí recuerda a otro grande de Ocean: Alien 3. Las animaciones del protagonista son muy parecidas a las de Ripley (la auténtica, no yo), los ambientes de la Isla Nublar parecen el Fiorina y la mecánica para seleccionar misiones es casi la misma.

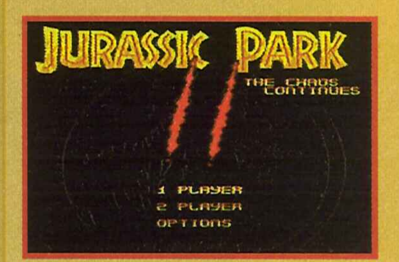
Aquí no tendremos que soldar puertas ni matar reinas alien, pero sí rescatar científicos y detener Tyranosaurios desmandados. Lo mejor es que la dificultad es tan elevada que no os váis a quedar sin juego a la primera partida, y os aseguro que tendréis que jugar mucho antes de completar una sóla misión.

Este JPII es tan duradero como el primero, pero con una mecánica más sencilla que sólo requerirá de ti unos buenos y rápidos reflejos.





SUPER NINTENDO



ACCIÓN
OCEAN
Ocean

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 3
Megas: 16

Gráficos — 88
Sombríos y oscuros como corresponde a una isla brumosa.La animación de los personajes, soberbia.

Música — 87
Se sabe fundir con los efectos sonoros propiciando el ambiente que precisa el juego.

Sonido FX — 87
Siguen la tónica de la música y nunca dejan pasar la oprtunidad de asustar al jugador.

Jugabilidad — 89
Dos botones son sufientes para disfrutar a tope de la enorme acción del cartucho. Pero hay que tener reflejos.

Adicción — 68
Es difícil, pero la posibilidad de elegir fase desde el principio no permitirá que te canses en mucho tiempo.

Total — 89
No es mejor que la primera parte, pero sí es distinto. Acción trepidante rodeada de unos muy buenos gráficos.

Lo Mejor
- Una gran ambientación que te hace zambullirte en el juego.
- Múltiples alternativas.
- Mucha acción y dos jugadores

Lo Peor
- Sólo tres continuaciones.
- No sabemos exactamente si es bueno o malo, pero se parece mucho a «Alien 3»

SEGA MEGA DRIVE

AERO THE ACRO-BAT

EL ESPECTÁCULO DEBE CONTINUAR

La carpa del mayor espectáculo del mundo se instala en los 16 bits de Sega para ofrecer toda la fantasía y las actuaciones de sus artistas. Claro que nos referimos a un circo muy particular, cuya máxima estrella es un murciélago acróbata llamado Aero, capaz de realizar las más increíbles piruetas.

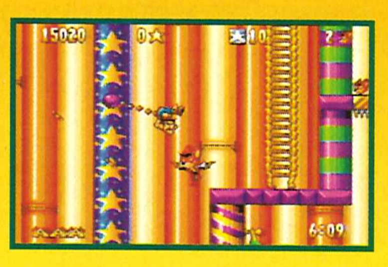
Pero el entretenimiento se convierte en problemas al rondar por el Circo y el Parque de Diversiones un ex payaso con aires de venganza llamado Edgar Ektor, que pretende sabotear el espectáculo. ¿Y qué mejor manera de hacerlo que contar con una legión de payasos y acróbatas disidentes? Y si encima a todo eso se le añade el apoyo incondicional de otro murciélago acróbata llamado Zero, que está celoso de la popularidad de su colega, pues apañados vamos.

El resultado es un juego de plataformas circenses que van a llevar a nuestro alado protagonista a recorrer cuatro fases localizadas en el circo, el Parque de Atracciones que lo rodea, el bosque y el Museo de los Horrores de Ektor. Todas ellas divididas en varios niveles, con su respectivo jefe final y la posibilidad de acceder a sorprendentes fases de bonus.

Aero tiene que sacar provecho de artilugios propios del espectáculo circense (trapecios, cañones, monociclos...) para superar las plataformas que salgan a su paso y encontrar las llaves que necesite para poder avanzar. También debe recoger todo tipo de items y poner al servicio de su misión sus reconocidas habilidades (desde volar hasta ejecutar volteretas jamás soñadas por un ser humano), para conseguir por todos los medios que en el circo vuelva a reinar la alegría y la ilusión.

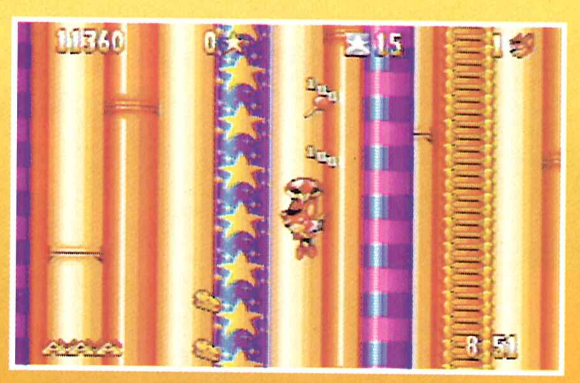








Aero debe sacar partido de los artilugios propios del circo. Así, los cañones resultan de lo más útil, al lanzarle a las alturas para que alcance plataformas o items suspendidos en el aire.



Son muchos los items que Aero puede recolectar. Destacan las "A" que aumentan su barra de energía y otros como este paracaídas que le permite descender con suavidad.



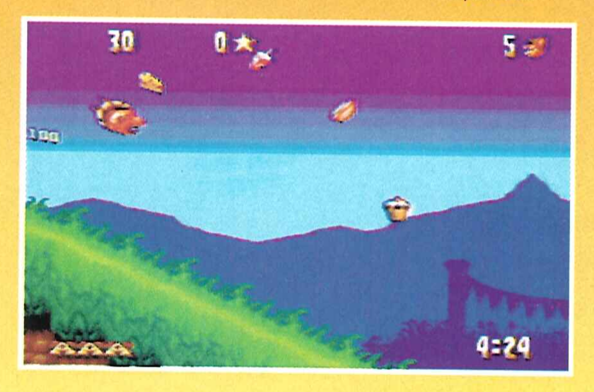








La mayoría de las veces lo que tenéis que hacer es localizar un número determinado de estas plataformas con estrellas y saltar sobre ellas varias veces hasta hacerlas desaparecer.



¿Qué hago ahora?

Tranquilos, que sabréis de sobra cuál es vuestro objetivo. Y es que al comienzo de cada acto o nivel se os va a indicar amablemente qué es lo que debéis hacer para completar el mismo. Ya sea romper plataformas, encontrar llaves...





Un murciélago que vuela bajo

Aero the Acro-bat llega a Mega Drive demasiado tarde como para impresionarnos demasiado. Sin negar la calidad del juego, que la tiene, con el toque personal que Sunsoft imprime a todos sus productos, lo cierto es que este murciélago circense viene con casi un año de retraso respecto a su lanzamiento en otros países y en versión Super Nintendo.

Esto contribuye a que haya perdido su frescura inicial y la innovación que el personaje habría dado a los 16 bits de Sega. Y más cuando ya se está anunciando la inminente llegada de su segunda parte.

Cruela de Vil

MEGA DRIVE



PLATAFORMAS
SUNSOFT
Iguana Entert.
Nº jugadores: 1
Vidas: 6
Nº de fases: 4
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: 1
Megas: 8

Gráficos — 84
Son bonitos y están concebidos con el tono colorista que corresponde al alegre mundo del circo.

Música — 83
Festivaleras cien por cien, aunque pueden terminar haciéndose un poco pesaditas.

Sonido FX — 75
Escaso, repetitivo y sin llamar la atención . Sin duda es el aspecto menos destacable.

Jugabilidad — 80
El salto con tirabuzón es en principio la única dificultad que se presenta a la hora de dirigir a Aero.

Adicción — 80
Los niveles son demasiado repetitivos y pueden cansar a los que no sean fanáticos de las plataformas.

Total — 80
Con algo de retraso, Aero llega a Mega Drive con unas plataformas curiosotas que aportan cierto entretenimiento.

Lo Mejor
- **Emplear los artilugios del mundo del circo como cañones, trapecios, balancines...**

Lo Peor
- **Que las continuaciones lleven al principio de la fase y no del nivel en que se haya perdido la última vida.**





LAS CINCO CARAS DE SUPERMAN



THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN

La historia se inicia con la aparición de Doomsday en la ciudad de Metrópoli. Poderoso y cruel, este súper villano pretendía arrasarlo todo a su paso, incluido a Superman si es que se atrevía a plantarle cara. Naturalmente así fue, y entre los dos de desencadenó un batalla épica con un desenlace inesperado: cuando parecía que Superman tenía derrotado a su enemigo, Doomsday se revolvió y lanzó su último golpe. Así, al despejarse los humos de la batalla, todo lo que se encontró fue el cadaver de Superman. El héroe había muerto.

Tras el funeral y con el dolor de Metrópoli todavía latente, han aparecido cuatro curiosos personajes que dicen ser Superman. ¿Es alguno de ellos el auténtico? Para descubrirlo, no hay nada mejor que conectar este cartucho y desarrollar a vuestra manera la historia bajo forma de beat'-em-up.

De primeras seréis el genuino Superman, al que debéis acompañar hasta el momento de su muerte. Después asumiréis el rol de los cuatro mutantes, con el propósito de encontrar la verdadera personalidad del hombre de acero. Con todos ellos podéis volar y usar los poderes especiales del superhéroe, pero además cada personalidad tiene sus cualidades y actúa de manera distinta, ya sea basándose en la fuerza o en la habilidad.

No vais a encontraros con un cartucho revolucionario, pero sin duda conseguirá su objetivo de divertiros e incluso sorprenderos en alguna ocasión. Y es que Superman, se esconda bajo la forma que se esconda, siempre da mucho juego.







Quién es quién



CYBORG: *La mitad humana de esta máquina está generada mediante el ADN del auténtico Superman. Es el más peligroso.*

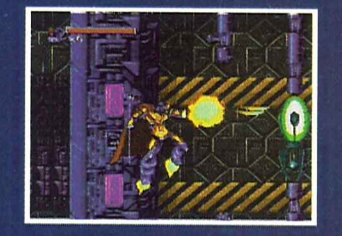
ERADICATOR: *Surgido de la Fortaleza de la Soledad, tiene todos los recuerdos de Superman. ¿Será el auténtico?*

HOMBRE DE ACERO: *Es una creación del Dr Irons y parece compartir los ideales de justicia del mismo Superman.*

SUPERBOY: *Se ha creado en los tubos genéticos del Cadmus Project, y se trata de un clon del Superman de siempre.*

SUPERMAN: *Es el auténtico y genuino. Su muerte en las primeras fases desencadena la aparición de sus imitadores.*









Cinco Supermanes y sólo uno de ellos es el auténtico. ¿No quieres desvelar este misterio?





Cada alias de Superman tiene un poder especial que puede usar para sacudirse de encima a sus enemigos, aunque no causa mucho daño.





Vuelve el héroe

No os vais a encontrar con un gran juego. No es un cartucho alucinante, ni tiene gráficos especialmente espectaculares. La mayor virtud de este «Superman» es que se trata de un Beat'-em-up de sencilla mecánica y que mantiene al jugador siempre pendiente de su posible desenlace.

Las alternativas en el control de los distintos súper hombres, las fases de mata-mata y la posibilidad de luchar volando ponen una nota de originalidad que compensa la ausencia de alardes técnicos. No es una maravilla, pero entusiasmará a los seguidores de Superman.

Teniente Ripley

SUPER NINTENDO



BEAT'EM-UP
SUNSOFT
Blizard

Nº jugadores: 1
Vidas: 5
Nº de fases: 10
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: Infinitas
Megas: 16

Gráficos — **80**
Buenos movimientos y variedad de enemigos, aunque los escenarios son algo monótonos y simples.

Música — **81**
Con la nota justa de acción y tenebrismo, mantiene el ritmo de la historia sin excesivos protagonismos.

Sonido FX — **82**
Bueno en términos generales. Los golpes, disparos y bombas tienen la contundencia justa.

Jugabilidad — **81**
Sólo tendrás un problema: decidir qué enemigos derrotar primero, si los de tierra o los que vuelan.

Adicción — **82**
Estarás siempre intrigado en saber lo que va a pasar después. Además, es largo y te durará bastante.

Total — **80**
Un buen beat'em-up que gustará a los amantes del género, pero que aporta pocas innovaciones con respecto a lo ya visto.

Lo Mejor

- Superman se mueve rápido y con soltura.
- El que haya cinco personajes distintos con diversas características .

Lo Peor

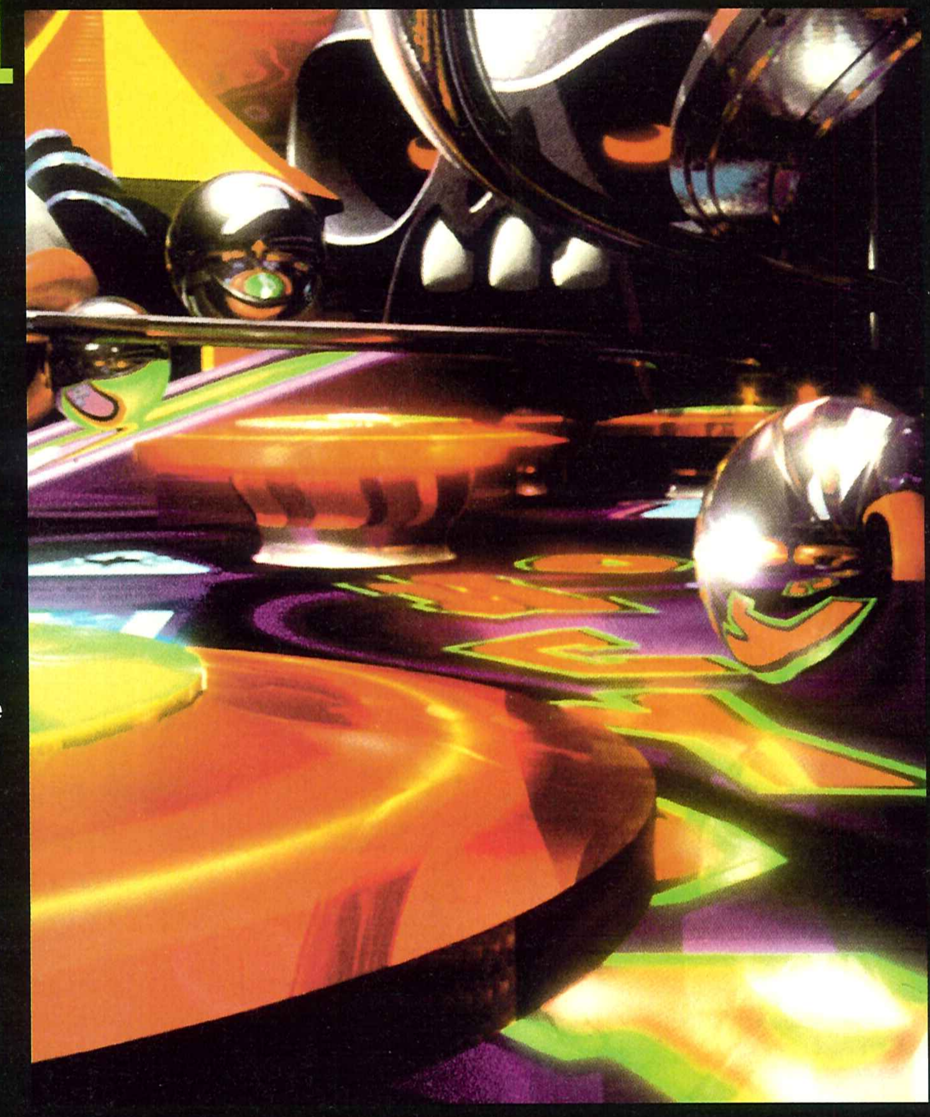
- Tanto los enemigos como los escenarios son poco variados.
- No hay niveles de dificultad.

LO MÁS NUEVO



LA ETERNA "BOLA LOCA"

PSYCHO pinball



El clásico género del pinball tiene una trayectoria curiosa en Mega Drive. No es un género que prodiguen mucho las compañías y, sin embargo, cada cierto tiempo nos llega un nuevo representante. Codemasters ha sido ahora la encargada de traernos este «Psycho Pinball», que sigue la tradición de los ya legendarios «Dragon's Fury», «Crue Ball», «Sonic Spinball», «Virtual Pinball» o «Drangon's Revenge».

Al igual que sucedió con todos aquellos juegos, «Psycho Pinball» tampoco se limita a ofrecer el clásico pinball sin más, sino que incluye una serie de subfases que aportan variedad a una modalidad poco propensa a las sorpresas. El juego cuenta con cuatro mesas diferentes, y en cada una de ellas, alcanzando la suficiente puntuación o realizando las correspondientes combinaciones, se puede entrar en otras mesas secretas o incluso conseguir que la bola cobre vida en forma de un animalito que recorre diferentes escenarios, plataformeando y engrosando los bonus.

En cuanto al pinball en sí, hay que destacar el realismo en el movimiento de la bola y el perfecto scroll, que permiten disfrutar del juego como si de una máquina de verdad se tratara. Además, la variedad de opciones para conseguir premios, la aceptable longitud de las mesas y la posibilidad de competir cuatro jugadores hacen que el interés en el juego se mantenga por tiempo ilimitado.

TRICK TEATRE







Una mesa divertida y repleta de sorpresas en la que no es difícil conseguir muchos puntos, siempre que se adivinen los lugares más adecuados para mandar la bola con fuerza.

WILD WEST



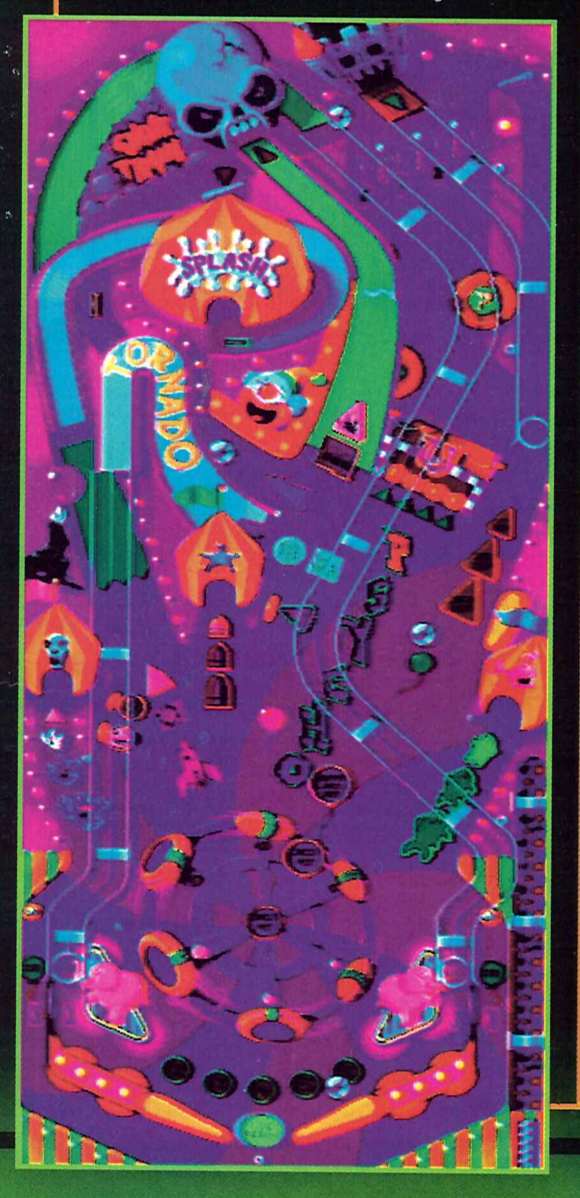


En la mesa del salvaje Oeste podéis divertiros con la rapidez y la agilidad de su manejo, con no pocas opciones para hacer puntos, y disfrutar al mismo tiempo de las melodías más populares de esta peculiar época.

Codemasters ha logrado introducir en la Mega Drive un pinball "de verdad" con múltiples variaciones.

PSHICO

Es la mesa principal del juego, y sin duda la que más posibilidades ofrece. Desde un principio os daréis cuenta de la multitud de opciones que os ofrecen las diferentes dianas y pasillos. Toda una gozada.



Un pinball como mandan los cánones

Es de aplaudir que el principal interés de Codemasters haya sido ofrecer un pinball muy parecido a la realidad, tanto por el movimiento de la bola como por el desarrollo del juego en sí. Pero esto no quita para que se hayan incluido "variaciones" en situaciones determinadas, aprovechando que tenemos una consola de 16 bits y no una máquina recreativa. El resultado de todo esto: el pinball definitivo para Mega Drive.

Lolocop

THE ABYSS





En esta mesa "acuática" la bola se mueve con cierta lentitud y es un poco difícil sumar puntos. Aunque el hecho de contar con dos "flipers" arriba ayuda bastante.

Éste es un ejemplo de las fases secretas que os aguardan en el juego. Esperamos que vosotros solos las descubráis.



MEGA DRIVE



PINBALL CODEMASTERS
Codemasters

Nº jugadores: De 1 a 4
Vidas: 3 ó 5 bolas
Nº de fases: 4 mesas
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 0
Megas: 8

Gráficos — 86
Excelente movimiento de la bola, perfecto scroll y escenarios aceptables.

Música — 84
Variada y muy apropiada para cada mesa. Y si molesta mucho, existe la posibilidad de quitarla.

Sonido FX — 87
Muy real en todo lo referente a la máquina de pinball, incluso varía dependiendo de la mesa.

Jugabilidad — 89
Como buen pinball, apto para todos los públicos sin distinción de edad, peso, religión, color...

Adicción — 88
Una partida al pinball nunca está de más, aunque un par de mesas más, tampoco.

Total — 87
Teniendo en cuenta las especiales características del pinball, ésta es la mejor opción para Mega Drive.



Lo Mejor

- **Que el jugador tenga la posibilidad de disfrutar de un verdadero pinball, muy bien acabado.**

Lo Peor

- **Quizá, dos o tres mesas más...**





MISIÓN EN LAS LUNAS DE JÚPITER

Hace unas semanas la NASA presentó un equipo de paseo espacial para sus astronautas que poseía una característica fundamental: su autonomía respecto a la nave, de la que dependían hasta ahora. Pues bien, este nuevo traje y el astronauta que lo porta son los grandes protagonistas de «DropZone». Con él, no habrá gravedad (o ausencia de ella) que se te resista en tus misiones de rescate por las cuatro lunas de Júpiter.

El objetivo de este original matamarcianos de desarrollo horizontal es el rescate de un número concreto de módulos, que se encuentran esparcidos por la superficie de los satélites Io, Callisto, Ganymede y Europa. Cuando hayas recogido la mayor cantidad posible de ellos y alcances determinada cifra de puntos, podrás avanzar hasta la fase siguiente.

Eso sí, antes deberás acabar con el guardián de esa fase. Y es que cada luna cuenta con diez fases y un jefe al que has de enfrentarte cuando llegues al satélite correspondiente (y no al final, como ocurre habitualmente en este tipo de juegos). Si logras acabarlas todas, el premio consistirá en unas intensas y movidas vacaciones en el planeta más grande del Sistema Solar. Es decir, dos fases más de dificultad suprema para los más habilidosos matamarcianeros.

Las armas de ataque que posee tu intrépido astronauta van desde el rayo láser hasta otras más especiales: fuego múltiple, mazas rotatorias, láser potenciado y misiles dirigidos. Estas armas especiales las obtendrás al coger unos discos que aparecen a lo largo de las misiones. También dispones de varias bombas estratosféricas que eliminan todos los enemigos que estén en pantalla, además de un eficaz escudo temporal que te sirve como sistema de defensa. Con ellas y un poco de maña, podrás presumir ante tus amigos de conocer a fondo Júpiter y sus alrededores.

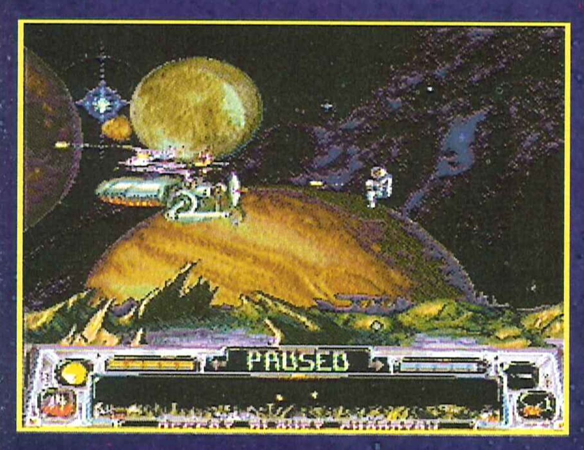
Este simpático pterodáctilo será el último recuerdo del asteroide Io, primera luna de la misión espacial.

Los gráficos no son muy espectaculares, pero derrochan originalidad por los cuatro costados. Especialmente los enemigos.









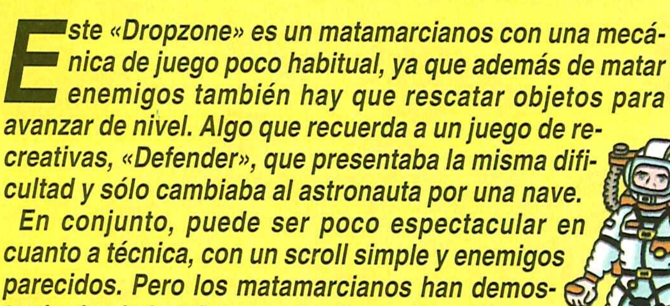
Los guardianes de los planetas están inspirados en seres prehistóricos y en insectos, como es el caso de esta mantis.



Este espectacular enemigo y otros por el estilo os dan la bienvenida cada vez que consegúis avanzar una nueva fase.



La Super recupera el clásico matamarcianos de desarrollo horizontal, protagonizado por un astronauta un tanto indefenso.



Difícil, pero divertido

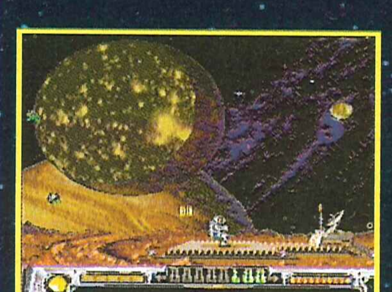
Este «Dropzone» es un matamarcianos con una mecánica de juego poco habitual, ya que además de matar enemigos también hay que rescatar objetos para avanzar de nivel. Algo que recuerda a un juego de recreativas, «Defender», que presentaba la misma dificultad y sólo cambiaba al astronauta por una nave.

En conjunto, puede ser poco espectacular en cuanto a técnica, con un scroll simple y enemigos parecidos. Pero los matamarcianos han demostrado desde los tiempos de «Space Invader» que lo sencillo no está reñido con lo divertido.

Boke



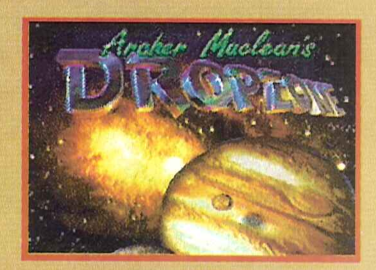
Con los discos como el que aparece en la parte inferior de la imagen, conseguiréis efectivas armas especiales.







SUPER NINTENDO



MATAMARCIANOS
PSYGNOSIS
Eurocom

Nº jugadores: De 1 a 4
Vidas: 4
Nº de fases: 42
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 0
Megas: 8

Gráficos — 80
Algunos disparos no llegan a distinguirse y los escenarios resultan poco variados y algo monótonos.

Música — 75
Suena en la intro y al empezar el juego. De gran calidad, aunque un tanto escasa.

Sonido FX — 89
Las digitalizaciones de voces al empezar la fase y los sonidos metálicos de los impactos son brillantes.

Jugabilidad — 83
Es más fácil de manejar que el de las recreativas, pero los enemigos van a veces directamente a por ti.

Adicción — 82
Aunque es casi imposible pasar de la primera luna, a los incondicionales del género les gustará.

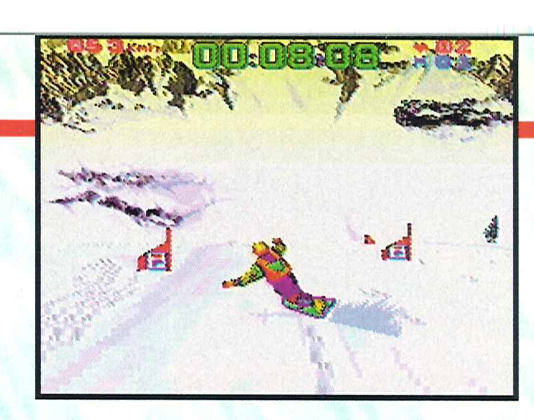
Total — 84
Un matamarcianos difícil y con pocas aportaciones, a pesar de tener una mecánica de juego original, pero no muy divertida.

Lo Mejor
- Los efectos de sonido.

Lo Peor
- La excesiva dificultad.
- Podían haber introducido niveles...

LO MÁS NUEVO





Mindscape y Loriciel han elegido la conocida estación de Val d'Isère como escenario de un emocionante cartucho que cuenta con el esquí como protagonista absoluto.

Sede de las Pruebas masculinas de los Juegos Olímpicos de Invierno de 1992 y punto de partida, desde hace la friolera de 38 años, de la Copa del Mundo de esquí alpino, ahora la estación de Val será también el lugar donde disputaréis vuestras mejores pruebas consoleras sobre esquís o snowboard.

Para ello contaréis con un completo menú de opciones que os permitirá elegir entre un buen entrenamiento, esquí libre o la competición. En este último caso, tendréis que afrontar cuatro campeonatos compuesto cada uno de ellos de tres carreras para que optéis a la clasificación.

Tanto en el modo Training como el de Competición podréis elegir entre tres pruebas: Slalom, Slalom gigante y Descenso. Cualquiera de ellas os ofrerá la oportunidad de sentir el deporte blanco con total intensidad y realismo.

De vosotros dependerá conseguir los mejores tiempos que os permitan convertiros en auténticos campeones. En cualquier caso, Loriciel pone a vuestra disposición un excelente juego con el que, seáis practicantes o no de estos deportes, podréis disfrutar a tope con vuestra consola.

Este es el plano de pistas que ofrece la bella estación de Val D´isère. En la realidad nos sabemos si os atreveríais o no a bajar por ellas, pero os aseguramos que si os decidís a hacerlo en vuestras Super Nintendo, os lo váis a pasar en grande.

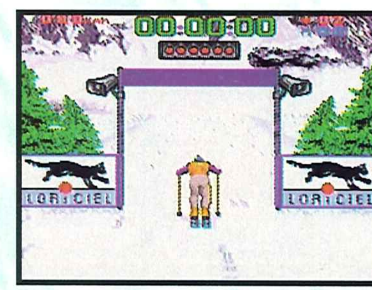
NINTENDO SUPER NINTENDO



EL JUEGO CUMBRE DEL ESQUÍ

Val d'Isère CHAMPIONSHIP















Tanto a nivel de gráficos como de movimiento, el realismo conseguido en este cartucho es sorprendente.

Loriciel ha puesto su firma en lo que es el mejor juego de esquí realizado hasta el momento.



Una de las claves de este cartucho es que, a pesar de tener "solo" tres pruebas, posee una gran variedad de menús.



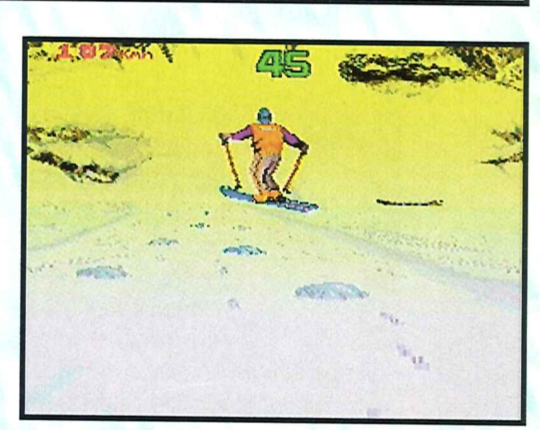


Toda la emoción del esquí

Asombroso, brillante, rápido, emocionante y divertido. A Minscape y Loriciel les ha salido un cartucho de esqui que pone el listón tan alto que costará mucho superarlo. Si ya el menú de opciones, tan importante en juegos deportivos, está muy bien configurado (dos jugadores incluidos), lo que más impacta es su realismo y la sensación de velocidad que transmiten todos y cada uno de los descensos (os aseguro que llega a marear).

«Val d'Isère Championship» os afrecerá las pruebas sobre nieve más realistas por su extraordinaria realización y también las más asequibles por su faciliad de manejo. Y es que este cartucho lo tiene todo. Perfecto.

Cruela de Vil



Todo el mundo podrá disfrutar de este cartucho, pero los aficionados a la nieve, serán los que, sin duda, sepan sacarle todo su jugo.



SUPER NINTENDO



DEPORTIVO
MINDSCAPE
Loriciel

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: -
Nº de fases: -
Niveles de Dificultad: -
Nº Continuac.: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 89
La tecnologia 3DSM de Loriciel os ofrece unos espectaculares descensos a una velocidad de vertigo.

Música — 81
En estos juegos, las melodías ocupan un papel secundario, pero las que se escuchan,cumplen.

Sonido FX — 88
Si cerráis los ojos os dará la sensación de que realmente os estáis delizando sobre la nieve.

Jugabilidad — 90
Divertido y ágil. Claro que por muy fáciles que sean los controles... todo dependerá de vuestros reflejos.

Adicción — 90
Con todo el "arrastre" de los juegos deportivos y la singularidad del esquí. Genial.

Total — 89
Mindscape y Loriciel han plasmado estupendamente la emoción y la velocidad del deporte de invierno por excelencia.

Lo Mejor
- La sensación de velocidad.
- Que podamos optar por descender con esquís o con snowboard.
- La inclusión del «freeride».

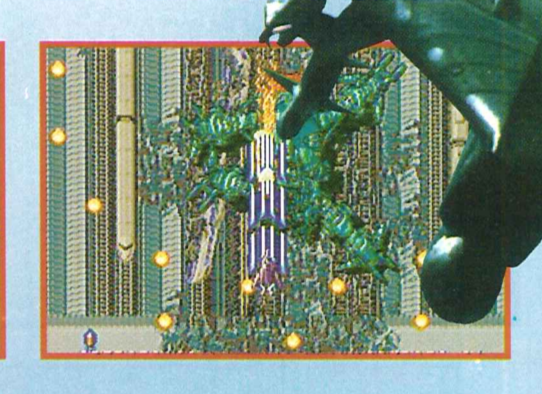
Lo Peor
- Conseguir superar el tiempo mínimo para poder clasificarnos...

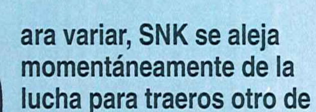
LO MÁS NUEVO

INFIERNO EN LOS AIRES

NEO GEO

AERO FIGHTERS 2





Para variar, SNK se aleja momentáneamente de la lucha para traeros otro de los géneros clásicos en los que la compañía japonesa se ha prodigado: el "shoot'em up" o matamarcianos. Siguiendo la línea de los «Alpha Mission» o «Ghost Pilots», «Aerofighters 2» ha adoptado el clásico scroll vertical con vista aérea que también se pudo ver en la primera parte de este juego en versión recreativa.

El objetivo es acabar con todos los enemigos que encontréis a vuestro paso, sin necesidad siquiera de avanzar, pues es la propia máquina la que os traslada a lo largo de los escenarios. Vuestra única preocupación consiste en eliminar a las numerosísimas naves rivales y evitar que vuestro aparato sea alcanzado por los disparos ajenos, que no es poco. En este caso, la peculiaridad viene por el hecho de contar con 8 naves diferentes a elegir, cada una con su correspondiente y particular arsenal de armas. Además de las ráfagas de disparo normales -por supuesto ilimitadas- todos las naves cuentan con un súper ataque que acaba con todos los enemigos en pantalla, muy espectacular aunque, eso sí, limitado al número de items que hayáis ido recogiendo por el camino.

Y como es norma de la casa, uno de los puntos fuertes se encuentra en la impecable realización técnica, tanto en el apartado gráfico como en el sonoro. Toda una batalla a lo largo de 10 niveles, dispuesta a no dejaros un solo respiro.

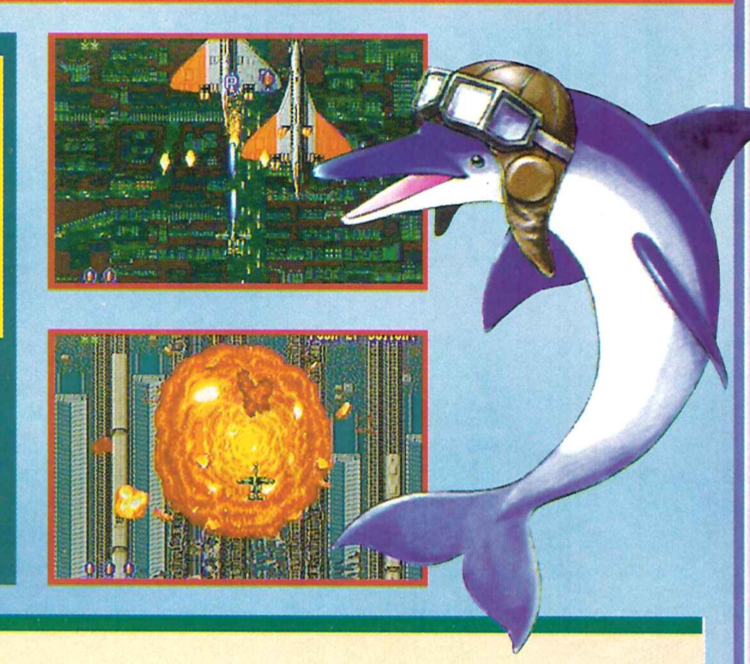


SHOOT'EM UP
SNK
Video System
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 10 niveles
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: 4
Megas: 102

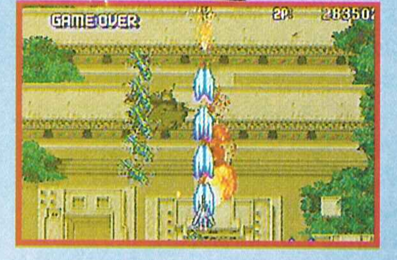


Pilotos audaces

Antes de empezar el juego, podéis escoger a cualquiera de los ocho súper pilotos que forman el escuadrón Aerofighters. Cada uno tiene sus armas y características particulares, así que elegid con sabiduría.





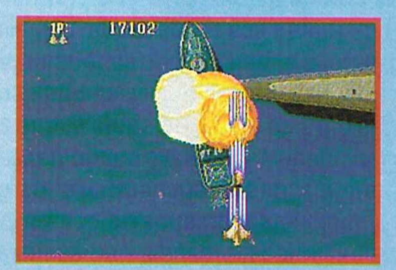


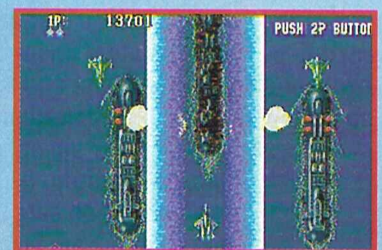
Acción y clasicismo a partes iguales

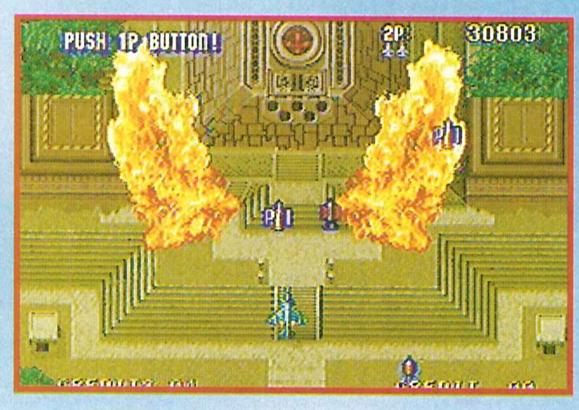
Después de la lucha, los shoot'em up han sido los juegos de SNK por excelencia. Dentro de su repertorio hay grandes ejemplos, y este «Aerofighters 2» no es una excepción. Como matamarcianos no tiene precio: clásico, sencillo de jugar, impecablemente realizado, repleto de acción y con detalles interesantes, como la posibilidad de dos jugadores a la vez o el hecho de contar con ocho naves diferentes.

Tal vez por el hecho de ser un arcade de toda la vida le falla la capacidad de sorprender. Pero ya sabéis cómo se las gasta SNK, y si os gusta este género, «Aerofighters 2» es toda una garantía.

Lolocop







La espectacularidad de las acciones se sucede en «Aerofighters 2». Gráficamente destacan por encima de todo las formidables explosiones, como las que aparecen en esta pantalla.



La posibilidad de participar dos jugadores a la vez siempre es un atractivo añadido. Además de aumentar la diversión en el juego, también facilita la conclusión de las misiones.

Gráficos — 90
Pese al pequeño tamaño de nuestra nave, tanto los decorados como los enemigos son sublimes.

Música — 90
Intrigante y bien elegida. Enlaza perfectamente con la filosofía del juego: pura acción.

Sonido FX — 86
Espectacular, aunque no muy variado, teniendo en cuenta que las explosiones no dan para más.

Jugabilidad — 91
Como un buen clásico, se deja jugar desde el principio. Sólo hay que disparar y manejar la nave.

Adicción — 88
Los cuatro niveles de dificultad dan mucho de sí, pero las diez fases se quedan algo cortas.

Total — 90
Todo un matamarcianos al estilo clásico, ideal para nostálgicos y amantes del género.

Lo Mejor
- La realización técnica en general.
- Las ocho naves a elegir.

Lo Peor
- Le falta capacidad para sorprender.



LAS PATOAVENTURAS REGRESAN A GAME BOY

Desde luego, al pobre Tío Gilito siempre le pasa lo mismo. Vive una vida tranquila, alejado de peligrosas experiencias, hasta que aparecen en escena sus "queridos" sobrinitos. Siempre son ellos los que le introducen en unas fantásticas y sobre todo arriesgadas aventuras, de las que no suele salir muy bien parado. Sin embargo, en «Duck Tales 2» la cosa va a ser diferente, ya que es el propio Tío Gilito quien se ofrece a participar en una aventura, al enterarse de que la cosa va de buscar las partes de un tesoro. Y ya sabéis que cuando a este avaro anciano se le habla de riquezas...

Su misión consiste en introducirse en cinco puntos diferentes del planeta y recoger todo el dinero que le sea posible, para lograr recomponer el mapa que indica la situación exacta del tesoro. Los cinco lugares (podéis empezar por el que prefiráis) son las Cataratas del Niágara, un viejo castillo escocés, el enigmático Triángulo de las Bermudas, una Pirámide egipcia y la isla de Mu.

Ni que decir tiene que cada uno de esos lugares tiene sus propios habitantes, que se convertirán en obstáculos para el Tío Gilito, sus propios enemigos final de fase y su propia recompensa por haberlos superado. Y lo único que tienen en común todos ellos son los cofres que encierran distintos items de ayuda a nuestro protagonista.

Con tres vidas por delante y con su paraguas como elemento de defensa (también debe utilizarlo para romper cofres, accionar palancas y arrastrar objetos), el Tío Gilito va en busca de su tesoro. ¿Verdad que deseáis ayudarle y a la vez pasar un maravilloso rato?

Pato-ayudas



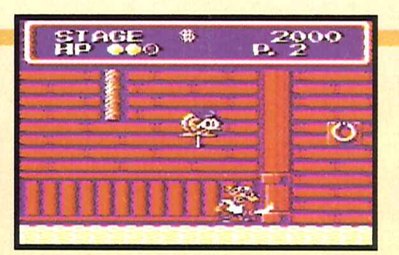






Éstos son los items que se repiten más asiduamente en el juego, pero no son los únicos. Algunos te ayudan a paralizar a los enemigos y a matarlos directamente. Otros te conceden más dinero e incrementan el nivel de energía del Tío Gilito. Y existen unos cofres especiales, de los cuales sale humo cuando se abren, que te indican la proximidad del enemigo final y el número de cofres que todavía permanecen sin abrir en esa fase.















Con este cartucho para Game Boy os daréis cuenta de que el Tío Gilito es más simpático y menos avaro de lo que pensabais.

Plataformas para el Tío Gilito

Después de un verano en el que Capcom apostó por los juegos beat'em-up, como «The King of Dragons» o «Knights of the Round», ahora en el invierno nos lanza la segunda parte de «Duck Tales» para la portátil de Nintendo.

Se trata de un juego de plataformas destinado a divertir a los más jóvenes consoleros, y que tiene la virtud de entretener también a muchos mayores. Gracias a él, un nuevo integrante de la familia Disney, el entrañable Tío Gilito, va a pegar fuerte en Game Boy.

El Consolero Enmascarado

A buen precio



Si deseas hacerte con alguna continuación o incrementar el número de vidas, tienes que cargarte de dinero y venir a esta tienda a comprarlas. Parece caro, pero por cada enemigo final de fase que mates eres recompensado con un millón, así que no te quejes de los precios.



GAME BOY



PLATAFORMAS
CAPCOM
Capcom

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 0
Megas: 2

Gráficos — 83
Las cinco fases tienen escenarios diferentes, todos ellos perfectamente ambientados.

Música — 81
Tanto al Tío Gilito como a vosotros mismos os encantará moveros al ritmo de la animada música.

Sonido FX — 76
Lo mejor es el sonido que se produce al golpear el paraguas contra alguna roca que no se mueve.

Jugabilidad — 78
Sería más elevada si a veces no costase tanto soltarse de las cuerdas y de las cadenas.

Adicción — 81
Siempre da gusto jugar con criaturas de Disney. Además, no se trata de un cartucho largo y muy difícil.

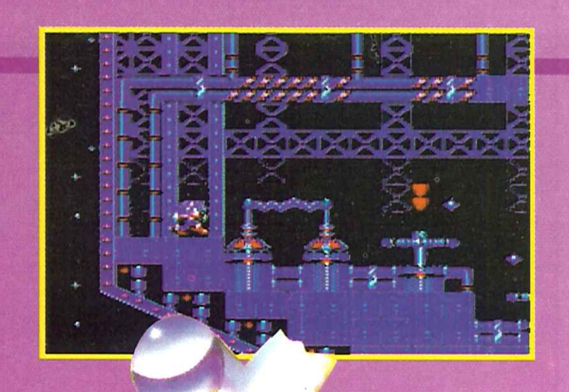
Total — 81
Un cartucho de plataformas que conseguirá divertir a los pequeños de la casa y a más de un "grande de la casa".

Lo Mejor
- Las animaciones del Tío Gilito.
- Que en determinados momentos nos obliga a pensar un poquito.

Lo Peor
- Que no haya ninguna continuación desde el principio.
- El excesivo parpadeo cuando el personaje resulta herido.









SONIC THE HEDGEHOG SPINBALL

LA MASTER TAMBIÉN SPINBALL

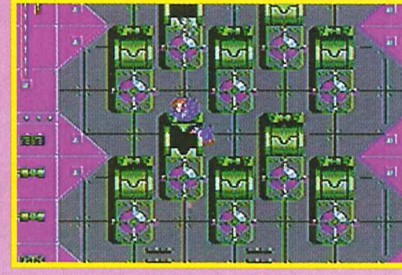
SEGA MASTER SYSTEM

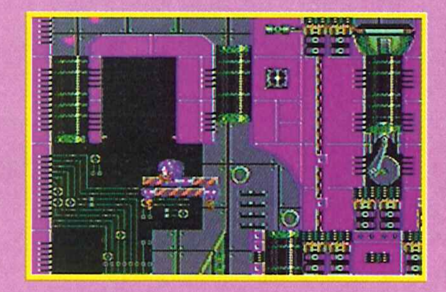
El soporte decano de Sega va a ser el último en poder mostrar las excelencias de un juego de petacos que ya salió hace unos meses para Game Gear y Mega Drive. La conversión es un calco del programa para la portátil, con la misma calidad gráfica y paridad en cuanto al número de mesas. Cada una está dividida en varias zonas, tanto a lo alto como a lo ancho, con numerosos lugares ocultos a los que es obligado llegar, ya que en alguno de ellos se encuentran las esmeraldas necesarias para acceder a la zona del enemigo fin de mesa.

La mecánica de juego no es sólo de pinball, pues Sonic combina su forma esférica con la tradicional, para atravesar a pie o corriendo diferentes áreas. Además de esta original combinación de petacos y plataformas, cada una de las cuatro mesas tiene elementos interactivos que os transportan de un lugar a otro, y personajes voladores que os impedirán en algún momento acceder al sitio deseado.

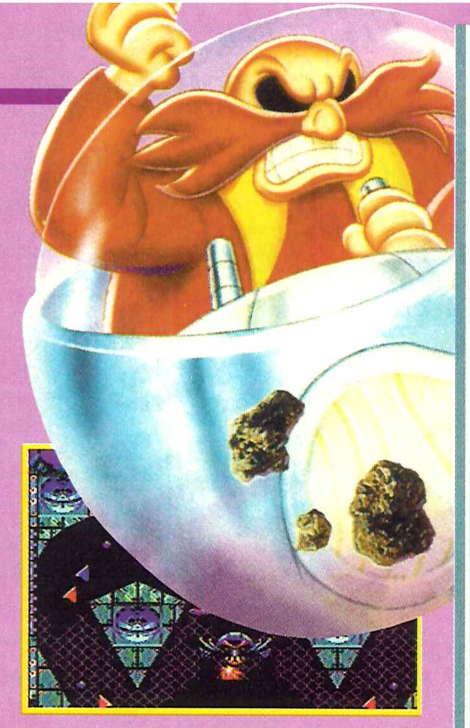
Pero lo mejor es que los usuarios de Master van a disfrutar de un lanzamiento para este soporte, con grandes dosis de diversión (los pinball suelen serlo) y muy buenos gráficos.

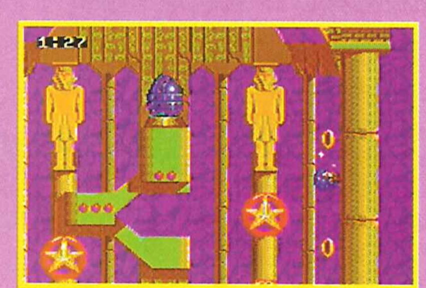


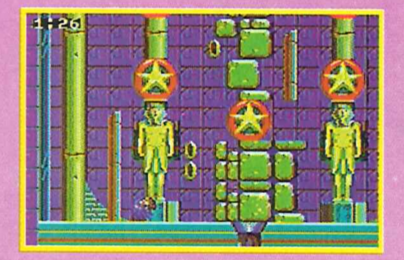




Los 8 bits de Sega reciben por fin al veloz Sonic convertido en una bola de pinball. Más vale tarde que nunca.





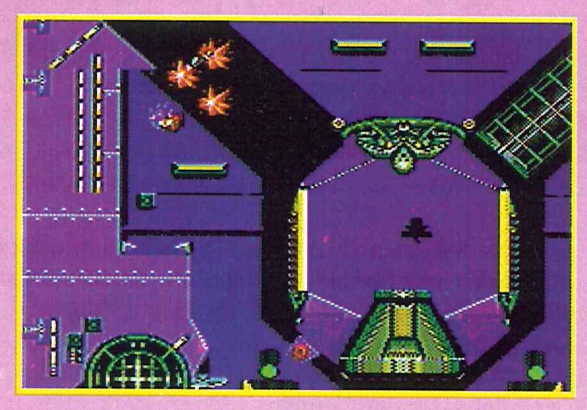








Las fases de bonus se han mantenido exactamente igual que en las versiones para Mega Drive y Game Gear. Unas zonas llenas de setas rebotadoras que os serán muy útiles.



Todo el programa presenta una calidad gráfica como pocas veces se puede disfrutar en Master System. Las mesas han sido diseñadas con originalidad y mucho colorido.





¡Un juego para Master!

Un nuevo juego para los sufridos poseedores de Master System siempre es una buena noticia. Y si se trata de un buen cartucho como éste, ya pueden sacar su consola en procesión para dar gracias.

Todo el programa es una simple y evidente traslación de Game Gear a Master System, con todo lo que de bueno supone esto, ya que el juego para la portátil era divertido y de acertada calidad. La única diferencia estriba, cómo no, en el forzado scroll de este soporte. Una pena, pues en un juego de estas características es algo que se nota bastante, y que repercute fundamentalmente en su jugabilidad.

Boke



MASTER SYSTEM



PINBALL SEGA
Sega

Nº jugadores: 1
Vidas: 5
Nº de fases: 4 mesas
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: 3, 5 ó 7
Megas: 4

Gráficos — 87
Originales, coloristas y variados. Buena calidad gráfica a pesar de ciertos tirones del scroll.

Música — 80
Suena durante todo el juego. Si no fuera porque es necesario el volumen para los efectos sonoros...

Sonido FX — 82
Dada su calidad, tienen un carácter meramente orientativo de lo que está haciendo la bola-Sonic.

Jugabilidad — 84
El forzado scroll influye negativamente a la hora de jugar. Aun así, resulta bastante manejable.

Adicción — 85
Un pinball siempre resulta adictivo, aunque sólo sea para superar puntuaciones de un adversario.

Total — 84
Una original máquina de petacos con la mejor bola-protagonista. Y además, es para la tan olvidada 8 bits de Sega.

Lo Mejor
- Los gráficos, muy coloristas y originales.
- Que sea para Master System.

Lo Peor
- La sequía de juegos para esta consola. Parece que quieren enterrarla definitivamente.



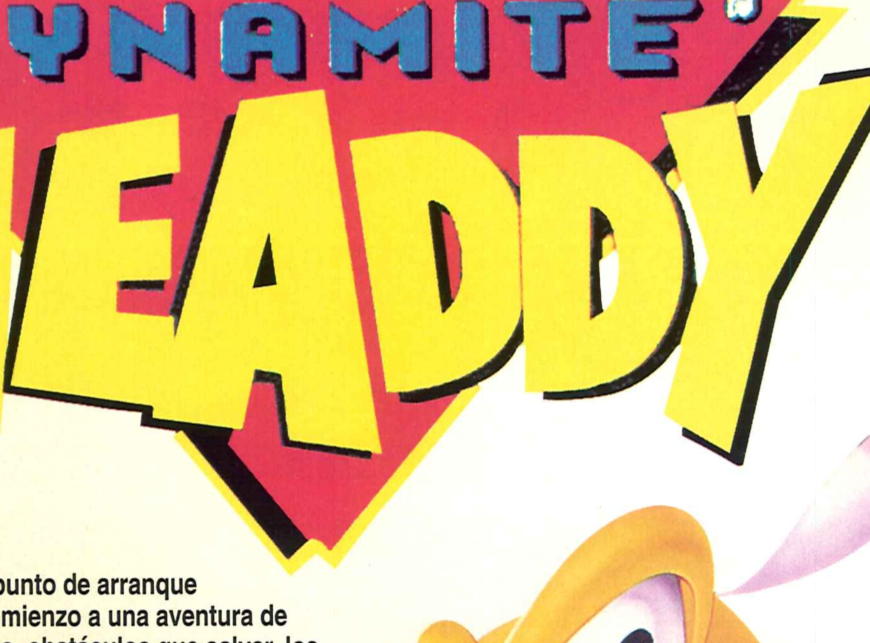


Trouble Bruin os hará la vida imposible cada dos por tres.



Headdy tendrá que usar la cabeza para pensar cómo abrirse paso y poder continuar el juego.

LA HORMIGA DE LAS SEIS CABEZAS



Un teatro de títeres y una hormiga de trapo que vuelve de visita a su ciudad y se tiene que enfrentar con un ser malvado. Como veis, un punto de arranque nunca visto y sumamente original, para dar comienzo a una aventura de plataformas que cuenta con enemigos variados, obstáculos que salvar, los inevitables enemigos de final de fase y un malo malísimo que os aguarda impaciente al término de la aventura.

Si bien todo esto está más que trillado en los cartuchos de plataformas, la nota original la pone el curioso protagonista. Se trata de Headdy, una hormiga de trapo que se convierte en la encargada de poner paz en este mundo habitado por muñecos de las más variadas especies. Para ello tiene que atravesar la friolera de 14 niveles, hasta adentrarse en el castillo de Dark Demon y derrotarle. Por el camino, y para ir abriendo boca, se las va a ver una y otra vez con Trouble Bruin, el lugarteniente gatuno del malvado hechicero.

Pero bueno, os íbamos a hablar del protagonista. Pese a su diminuto tamaño, su baza fundamental se esconde en lo más alto de su anatomía: la cabeza. Y es que es capaz de lanzarla en todas las direcciones como arma para golpear a sus enemigos, y además puede aumentar la potencia de la misma gracias a su colección de hasta seis cabezas que puede intercambiar a voluntad.

Por lo demás, items a recoger, saltos que realizar y, en suma, todos los ingredientes que hacen tan entretenidos a los juegos de plataformas.









El hechicero Dark Demon os aguarda impaciente al final de la aventura. Usará toda su magia para derrotaros.



Cabezas para todos los gustos



La **cabeza vacía** absorberá todo lo que aparezca en pantalla.



La **cabeza de cerdo** es la más eficaz, ya que dispara sin parar.

La **cabeza soñolienta** repara fuerzas tras una pequeña siesta.



La **supercabeza** aumenta la agilidad y la fuerza al golpear.

La **cabeza golpeadora** incrementa la potencia de cada cabezazo.



Esta **cabeza** es la que Headdy va a lucir habitualmente.



Todos los enemigos que habitan entre bastidores del Teatro del Tesoro Títere son tan espectaculares como éste.









Un juego que se acopla a la perfección al tamaño de pantalla de la Game Gear.

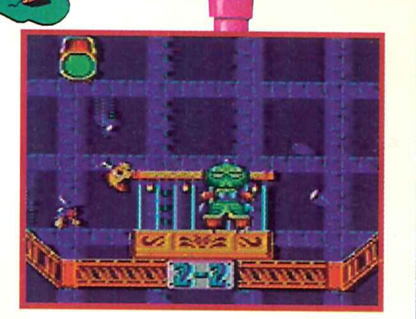
Curioso protagonista para la portátil de Sega

Indiscutiblemente, la gran baza de este cartucho es su protagonista. Cuando creíamos que ya estaba todo visto en relación a héroes y villanos, aparece esta pequeña hormiga abriéndose hueco a pasos agigantados. En cuanto a la aventura, resulta de lo más completa para la portátil de Sega, con decorados y situaciones totalmente adecuados al tamaño de la pantalla, y un desarrollo tan llamativo como entretenido.

Cruela de Vil







GAME GEAR



PLATAFORMAS
SEGA
Treasure
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 14 niveles
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: 0
Megas: 4

Gráficos — 91

Los escenarios son brillantes, el protagonista se mueve muy bien y el scroll está conseguido.

Música — 84

Un repertorio de melodías de lo más saladas ponen el punto musical adecuado a la historia.

Sonido FX — 79

Es el aspecto donde más flojea el cartucho, ya que es muy limitado y no goza de excesiva contundencia.

Jugabilidad — 89

Fácil de manejar, divertido, y con un adecuado nivel de dificultad que se ajusta a cada situación.

Adicción — 90

Con seis cabezas y catorce niveles para emplearlas, hará las delicias de todos los plataformeros.

Total — 89

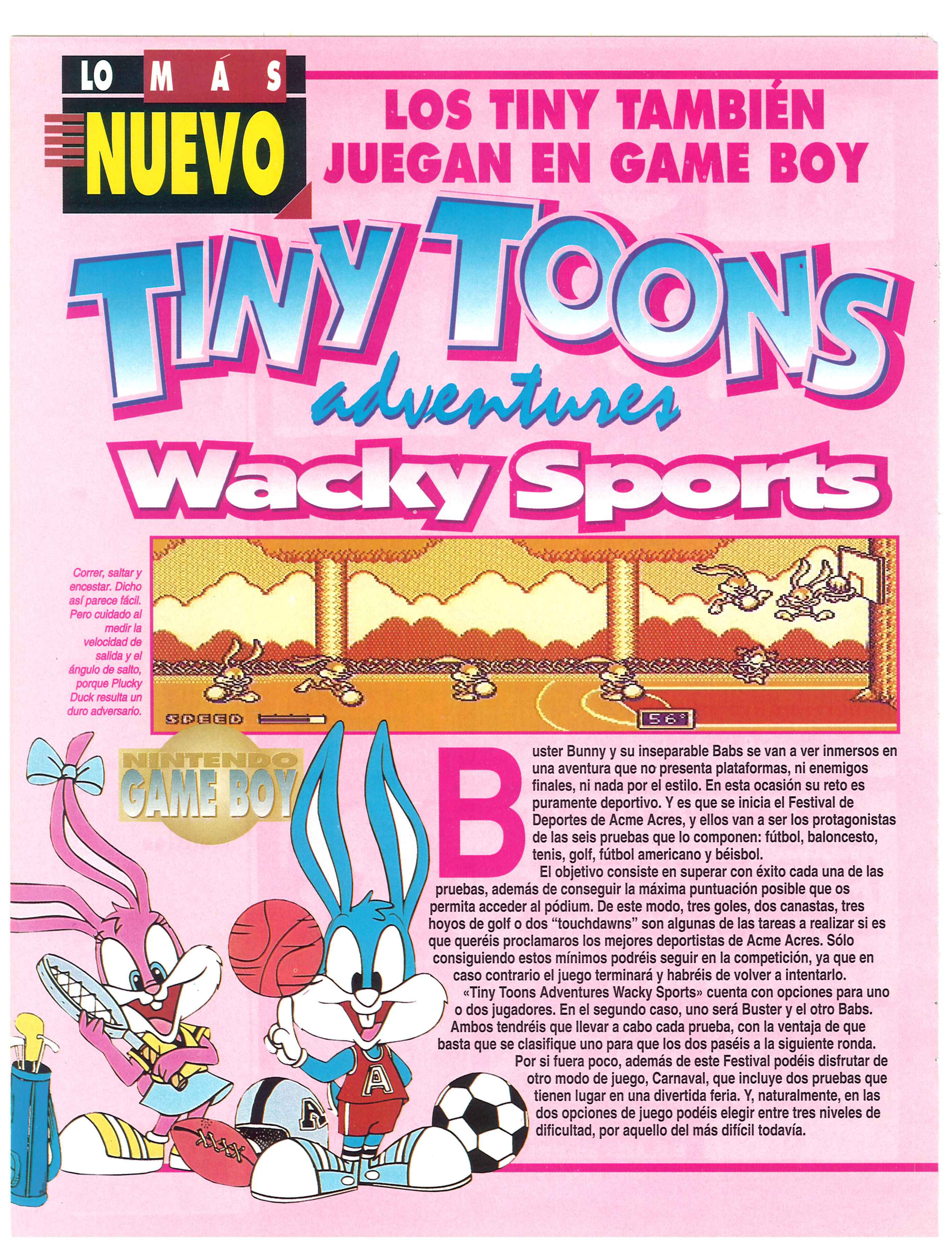
Genial la aparición de Headdy en la portátil de Sega. Un buen juego que os proporcionará bastantes buenos ratos.

Lo Mejor

- Las seis cabezas intercambiables, una para cada situación.
- Que un juego de Game Gear se adapte a las dimensiones de la pantalla.

Lo Peor

- Que no cuente con ninguna continuación.



LOS TINY TAMBIÉN JUEGAN EN GAME BOY

TINY TOONS adventures Wacky Sports

Correr, saltar y encestar. Dicho así parece fácil. Pero cuidado al medir la velocidad de salida y el ángulo de salto, porque Plucky Duck resulta un duro adversario.

Buster Bunny y su inseparable Babs se van a ver inmersos en una aventura que no presenta plataformas, ni enemigos finales, ni nada por el estilo. En esta ocasión su reto es puramente deportivo. Y es que se inicia el Festival de Deportes de Acme Acres, y ellos van a ser los protagonistas de las seis pruebas que lo componen: fútbol, baloncesto, tenis, golf, fútbol americano y béisbol.

El objetivo consiste en superar con éxito cada una de las pruebas, además de conseguir la máxima puntuación posible que os permita acceder al pódium. De este modo, tres goles, dos canastas, tres hoyos de golf o dos "touchdawns" son algunas de las tareas a realizar si es que queréis proclamaros los mejores deportistas de Acme Acres. Sólo consiguiendo estos mínimos podréis seguir en la competición, ya que en caso contrario el juego terminará y habréis de volver a intentarlo.

«Tiny Toons Adventures Wacky Sports» cuenta con opciones para uno o dos jugadores. En el segundo caso, uno será Buster y el otro Babs. Ambos tendréis que llevar a cabo cada prueba, con la ventaja de que basta que se clasifique uno para que los dos paséis a la siguiente ronda.

Por si fuera poco, además de este Festival podéis disfrutar de otro modo de juego, Carnaval, que incluye dos pruebas que tienen lugar en una divertida feria. Y, naturalmente, en las dos opciones de juego podéis elegir entre tres niveles de dificultad, por aquello del más difícil todavía.

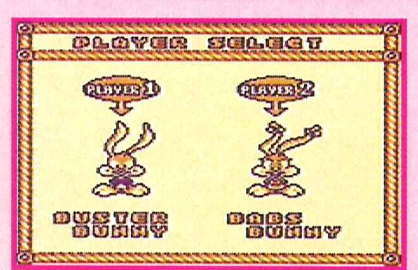


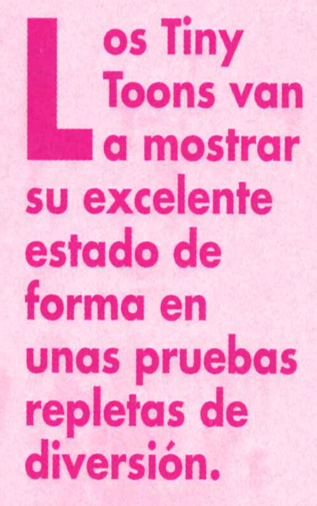




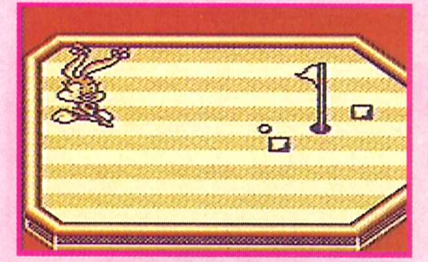


GAME BOY

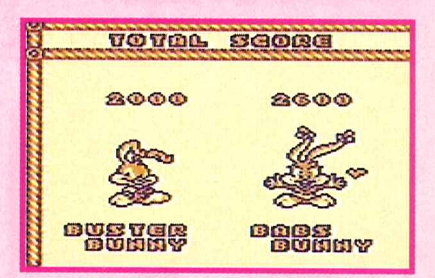




Los Tiny Toons van a mostrar su excelente estado de forma en unas pruebas repletas de diversión.

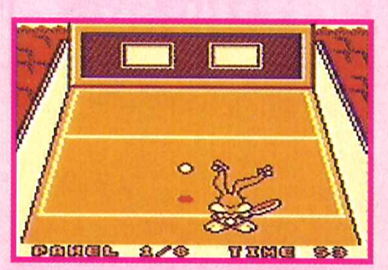


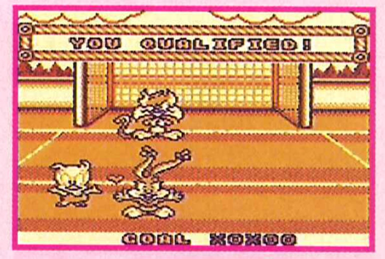


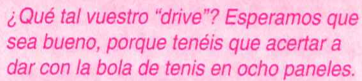


DEPORTIVO
KONAMI
Konami

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 6 pruebas
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 0
Megas: 2







¿Qué tal vuestro "drive"? Esperamos que sea bueno, porque tenéis que acertar a dar con la bola de tenis en ocho paneles.

Necesitáis colarle tres goles a Furnball para clasificaros. Tenéis cinco intentos y la ayuda de Hampton para lograrlo.



A LA FERIA

Desde su caseta, Shirley os propone recoger agua y dar de beber a Dizzy Devil, y Fifi os invita a probar puntería en el viejo Oeste.

Los deportes portátiles de Konami

Konami está a la que salta y no ha dejado pasar la oportunidad de lanzar la versión para Game Boy de las aventuras deportivas de los Tiny Toons. Un cartucho simpaticón, que se basa en el tirón de populares deportes pasados por el tamiz de sus locos protagonistas. El resultado final no podía ser otro que un juego rebosante de adicción se coja por donde se coja.

De todos modos, esto sabe a poco. Y es que las pruebas son siempre las mismas, con el consabido aumento de dificultad según el nivel elegido. En fin, un cartucho sin excesivas complicaciones.

Cruela de Vil

Gráficos 83
Muy adecuado el tamaño de los protagonistas, que realizan cada prueba con agilidad y dinamismo.

Música 83
Un agradable repertorio de melodías acompañan alegremente y dan al juego un aire festivalero.

Sonido FX 70
Los efectos sonoros son bastante escasos y tiran a flojitos. Es el aspecto más pobre del cartucho.

Jugabilidad 80
Cogerle el tranquillo y no habrá prueba que se resista. Claro que podéis aumentar la dificultad.

Adicción 78
A pesar de los tres niveles de dificultad sólo contiene seis pruebas, lo que le resta bastante interés.

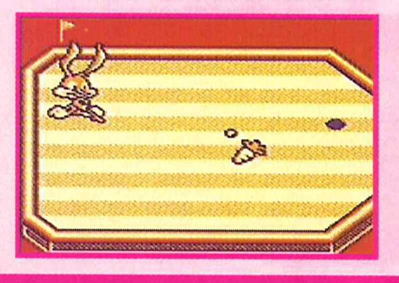
Total 79
Konami ha reunido dos fenómenos en un solo cartucho: los populares Tiny Toons y el deporte. Una entretenida mezcla.

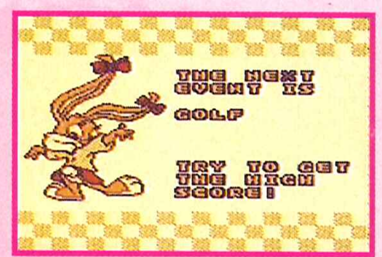
Lo Mejor

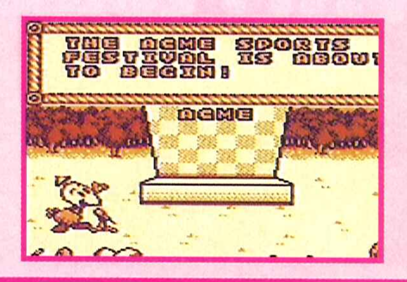
- **Poder competir con un amiguete.**
- **El arrastre de los deportes que aparecen en el cartucho.**

Lo Peor

- **Seis pruebas saben a poco, por mucho que se pueda elegir entre tres niveles de dificultad.**







LO MÁS NUEVO



SUPER PINBALL BEHIND THE MASK

Petacos muy reales

NINTENDO GAME BOY

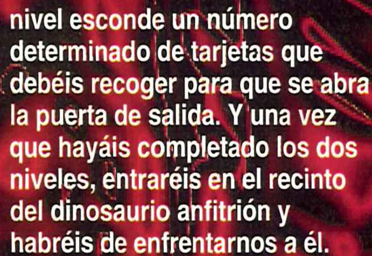
JURASSIC PARK 2

Más dinosaurios para Game Boy



La segunda parte de «Jurassic Park» está servida. Grant y los dinosaurios están en sus marcas, dispuestos a iniciar una desenfrenada carrera por recuperar los embriones que Nedry perdió en la selva. Claro que ya nada es igual que antes. Ahora los dinosaurios han aprendido a temer al paleontólogo y la perspectiva ya no es aérea. Ahora os enfrentáis a fases de desarrollo más o menos lineal y con la forma característica de una arcade.

Cada fase consta de dos niveles y pertenece a uno de los dinosaurios del Parque. Cada



nivel esconde un número determinado de tarjetas que debéis recoger para que se abra la puerta de salida. Y una vez que hayáis completado los dos niveles, entraréis en el recinto del dinosaurio anfitrión y habréis de enfrentarnos a él.

Hay diversos items que pueden serviros de ayuda, como vidas extras y botiquines que recuperan uno de los cuatro corazones de la barra de energía. Como armas, el Dr. Grant cuenta con granadas y con un fusil que puede alternar pulsando el botón Select. Cuando nade bajo el agua, el fusil se convertirá automáticamente en arpón.

Ya queda poco que decir. Con estas pistas ya podéis sumergiros de lleno en la aventura de un paleontólogo, que a fuerza de figurar en novelas y películas se ha convertido en un personaje asiduo de las consolas.





PUNTUACIÓN

Los que hayáis disfrutado de la primera parte de «Jurassic Park» en Game Boy encontraréis poco parecido con esta segunda entrega. El sabor aventurero ha dejado paso a un arcade que termina haciéndose repetitivo y un poco monótono. Técnicamente es bastante simple y tampoco tiene una dificultad elevada. Ideal para principiantes.











Cada vez van apareciendo mejores simuladores de máquinas del millón, también conocidas como flippers, pinballs o máquinas de petacos, para los 16 bits de Nintendo. Este «Super Pinball Behind the Mask» es una buena muestra, ya que ha conseguido acercarse bastante a las mesas originales, especialmente en el toque de la bola por los petacos o en los sonidos y rebotes con los flippers.

La visión de las tres mesas que componen este programa es muy completa, evitando las mareantes subidas y bajadas que abundan en otros simuladores. Y en cuanto a las opciones de juego, encontraréis las de una mesa de pinball original, es decir, la posibilidad de cuatro jugadores en competición y tres bolas por partida.

Así de simple y de divertido a la vez. ¡Ah!, y como nota original se ha incluido una especie de modo torneo llamado "Conquest", en el que podréis ir avanzando de mesa a medida que consigáis una determinada cifra de puntos.



PUNTUACIÓN

Las tres mesas que ofrece este programa se aproximan bastante a la realidad, especialmente cuando se lanza la bola con los petacos y rebota mil y una veces. Además, los efectos de sonido y la música son idénticos a los de las máquinas de pinball originales. Su fidelidad a la realidad es quizá el mejor argumento de este juego.



NINTENDO GAME BOY

SOCCER

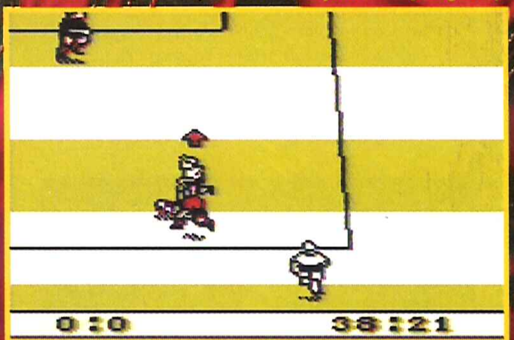
Para llevarse el fútbol en el bolsillo



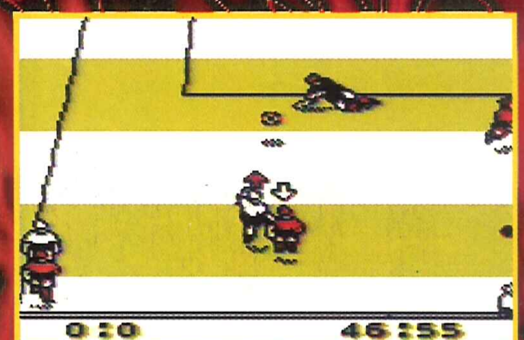
El juego sucio no está permitido en este cartucho. La entradas duras se sancionan con falta y hasta con tarjeta.



Al sacar cualquier falta aparecerá una línea de puntos que indica la dirección y ángulo que tomará la pelota.





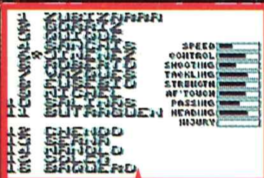


Un cartucho de fútbol para Game Boy, con un buen manejo y que no provoque demasiados problemas de visibilidad, es una oportunidad que no se debe dejar escapar. Sobre todo si el juego es de Elite y permite un montón de opciones.

Para empezar, podéis elegir entre 24 selecciones nacionales que cuentan en sus alineaciones con jugadores reales. Con ellas se puede montar un Mundial completo, un campeonato de dos a ocho equipos, o jugar un amistoso frente a un amigo o contra la máquina. Además, tenéis la opción de seleccionar la velocidad de juego, la habilidad de los porteros, el tipo de terreno, el viento, la duración del partido, la alineación y el sistema de juego.

Claro que no todo se queda en opciones. Los jugadores son capaces de realizar remates verdaderamente espectaculares y se mueven con bastante soltura. Como es habitual, el reducido tamaño de la pantalla hace difícil una visión amplia del campo, pero, salvo en los pases largos, esta eventualidad no molesta demasiado. Con unos partidos de entranamiento ya os habréis hecho con él.

esta opción configura los equipos a tu gusto y deja hacer los cambios.



La velocidad, las manos del portero, el viento... Todo se cambia desde este menú.

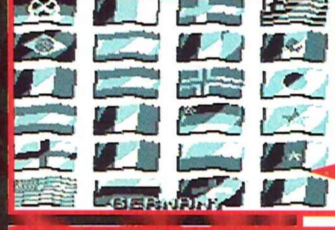


Las ligas y campeonatos pueden retomarse gracias al uso de claves.

COMPETITION
KNOCK OUT
WORLD CHAMPIONSHIP
LEAGUE

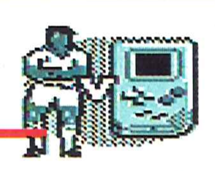
OPCIONES PARA TODOS LOS GUSTOS

En esta opción se juega un amistoso. Primero se escoge equipo y luego se disfruta de las mismas opciones que el campeonato.

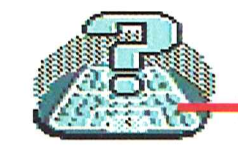


Aquí podréis entrenaros a gusto en el difícil arte de tirar y parar penaltys. Puedes eligir tu equipo como el del rival.





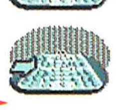




TOURNAMENT

En Torneo las cosas se ponen interesantes. Monta un Mundial, una Liga o una Copa de hasta ocho rondas.









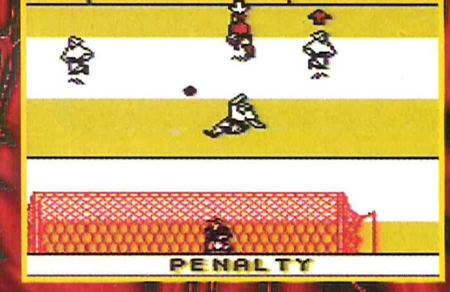
EDIT SQUAD

Aquí podéis configurar los botones de juego conforme a vuestros gustos y quitar o poner la música y sonido.





MUSIC





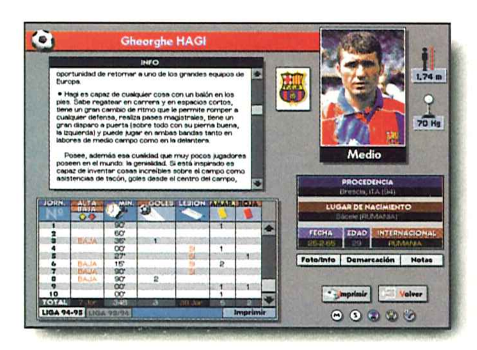
PUNTUACIÓN

Estamos frente a un buen simulador futbolístico para la pequeña de Nintendo, que cuenta con un repertorio de opciones más que completo y muy práctico. No ha podido huir del todo de los inconvenientes propios de una portátil, sobre todo en lo que se refiere al reducido campo visual del que se dispone en pantalla, pero su control es cómodo y muy sencillo. Sólo hace falta acostumbrarse. Si tenemos en cuenta las virtudes de este cartucho y la escasez de simuladores de fútbol con calidad para Game Boy no podéis hacer mejor compra que este Soccer. Siempre, eso sí, que el deporte rey sea una de vuestras pasiones.

81



PCFUTBOL 3.0 incorpora una base de datos multimedia interactiva con información exhaustiva de los 40 equipos de Primera y Segunda División e historia de la Liga, de la Copa del Rey, UEFA, Recopa y Copa de Europa.



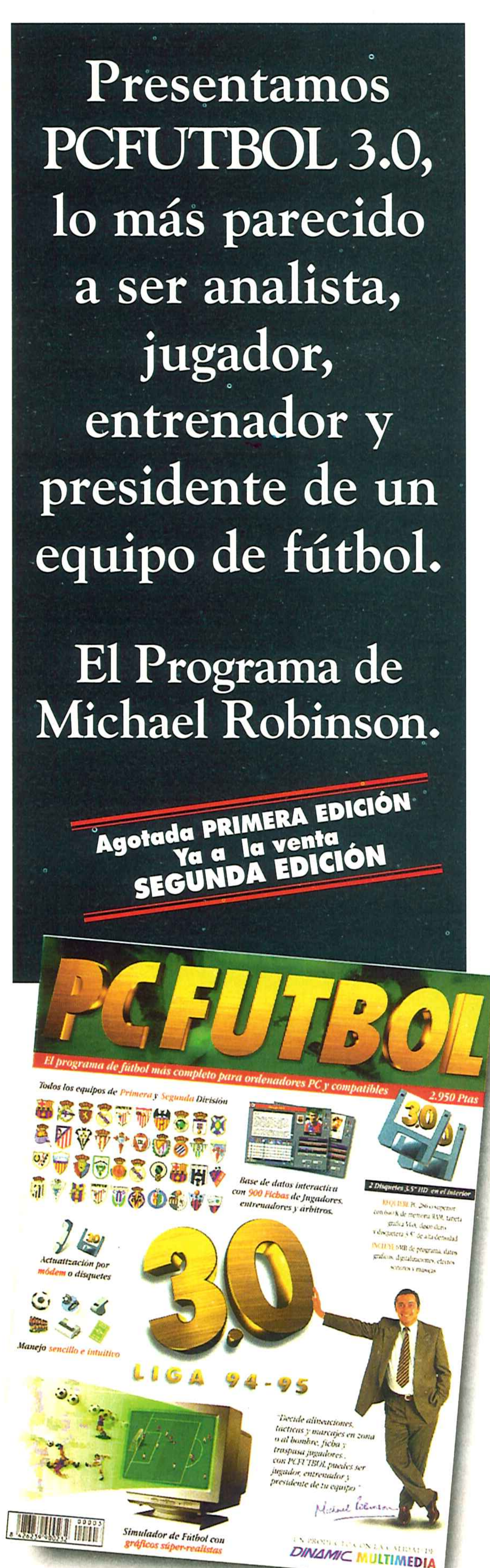
Más de 1000 fichas técnicas de jugadores, entrenadores y árbitros en la más completa base de datos, impresa o interactiva, dedicada al fútbol. Podrás consultar la biografía, estilo de juego y demarcación de cada jugador.

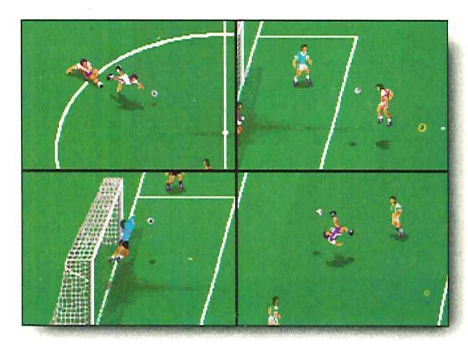


Seguimiento de la temporada: clasificaciones, alineaciones, goles, tarjetas, expulsiones, pichichi, sala de prensa, etc... Actualizable por disquete o por módem gracias a un sencillo e intuitivo inteface gráfico.

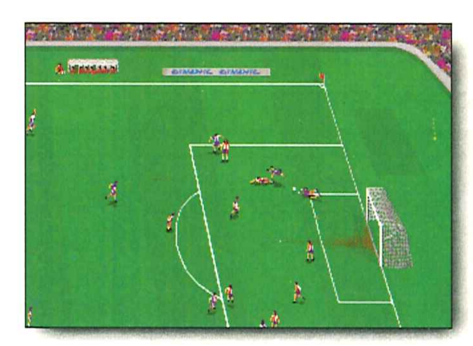


Michael Robinson analiza los refuerzos, sistema de juego y posibilidades de cada uno de los equipos de Primera División en la temporada 94/95.





La versión 3.0 de PCFUTBOL incluye nuevos gráficos y efectos sonoros súper realistas. Disfruta realizando chilenas, cañonazos, remates de cabeza, etc...



Juega al fútbol con hasta 19 amigos o contra el ordenador. Elige visionado normal o ZOOM X 2. El simulador contempla todas las posibilidades del fútbol real: regates, pases, penalties, tarjetas, expulsiones, lesiones, etc...



Decide alineaciones, cambios, demarcaciones, áreas de juego, marcajes en zona o al hombre, traspasa jugadores, realiza fichajes de equipos nacionales o estrellas internacionales de la calidad de Ginola, Baggio o Giggs



Sientate en el sillón del presidente: consigue dinero con las retransmisiones por TV, pide créditos, decide el precio de las entradas, prima a tus jugadores: el club está en tus manos y el objetivo es ganar la Liga.

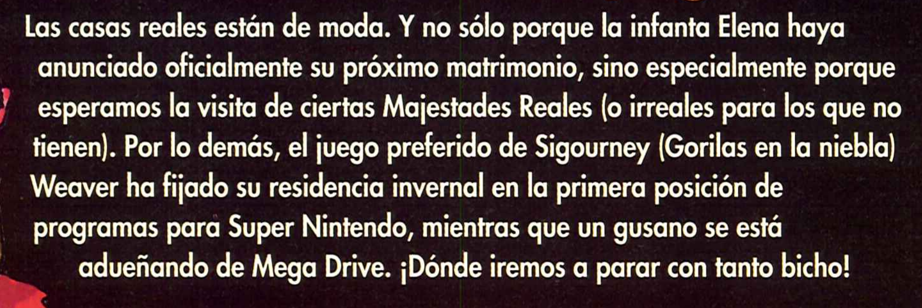


6 Megas en dos disquetes de alta densidad por sólo:



Listas de Éxitos

Bueno, ya está bien de que si esta sección es para los que no tienen las ideas muy claras del cartucho que desean y esas cosas. ¿Es que después de leer nuestros fantásticos comentarios no las tenéis bastante claras? En todo caso, lo mejor son los títulos para estas fiestas: «Zambombas Kombat» y «Noel Assault».



Unas Fiestas de buenos juegos

Las casas reales están de moda. Y no sólo porque la infanta Elena haya anunciado oficialmente su próximo matrimonio, sino especialmente porque esperamos la visita de ciertas Majestades Reales (o irreales para los que no tienen). Por lo demás, el juego preferido de Sigourney (Gorilas en la niebla) Weaver ha fijado su residencia invernal en la primera posición de programas para Super Nintendo, mientras que un gusano se está adueñando de Mega Drive. ¡Dónde iremos a parar con tanto bicho!

MEGA CD

En el mes de Mickey no podía faltar una novedad para Mega CD con este ratón superstar como protagonista. Plataformas de excelente calidad para empezar el año.



1	(R)	REBEL ASSAULT
2	(3)	Battlecorps
3	(5)	Soulstar
4	(2)	FIFA Soccer
5	(N)	Mickey Mania
6	(R)	Jurassic Park
7	(4)	World Cup USA 94
8	(7)	Thunder Hawk
9	(10)	Mortal Kombat CD
10	(8)	Sensible Soccer

GAME BOY

El Tío Gilito vuelve a contarnos historias de sus antepasados y sus descendientes. Pero no hay cuento de patos que valga ante la firme primera posición de Samus con la segunda parte de «Metroid».



1	(R)	METROID II
2	(3)	Donkey Kong
3	(2)	Wario Land
4	(5)	Probotector 2
5	(4)	Desert Strike
6	(N)	Duck Tales 2
7	(6)	Mortal Kombat II
8	(7)	Tetris 2
9	(R)	Micromachines
10	(N)	T.T.A. Wacky Sports

MEGA DRIVE

Ironías de la vida: una "inofensiva" lombriz de tierra amenaza el dominio de los luchadores más poderosos del planeta Sega. Algo muy diferente de lo que ocurre con «Rise of the Robots», que no está cumpliendo con las expectativas. A pesar del aspecto de androides como éste, su entrada ha sido más bien una entradilla. Y hablando de entradas, el fútbol sigue siendo el deporte más popular, prueba de lo cual es la subida de «FIFA Soccer 95».

1	(R)	MORTAL KOMBAT II
2	(3)	Earth Worm Jim
3	(5)	FIFA Soccer 95
4	(2)	The Lion King
5	(7)	Probotector
6	(4)	Urban Strike
7	(11)	Micromachines 2
8	(9)	Shining Force 2
9	(6)	S.Street Fighter II
10	(R)	Dynamite Heady
11	(12)	Pitfall
12	(N)	Power Drive
13	(R)	Mickey Mania
14	(R)	Boogerman
15	(8)	Virtua Racing
16	(15)	Sonic & Knuckles
17	(R)	Soleil
18	(16)	Ecco the Dolphin II
19	(N)	Animaniacs
20	(N)	Rise of the Robots

N.E.S



La lista de novedades de Nintendo Entertainment System (NES) está empezando a quedarse helada, y no precisamente por las bajas temperaturas que tenemos debido a la estación del año.

1	(R)	KIRBY'S ADVENTURE
2	(R)	Jimmy Connors Tennis
3	(R)	Los Pitufos
4	(R)	Jungle Book
5	(R)	Super Mario Bross 3
6	(R)	Asterix
7	(R)	Tiny Toons
8	(R)	Star Tropic
9	(R)	The Return of Jocker
10	(R)	Battletoads

GAME GEAR

El juego especialmente pensado para utilizar la cabeza (¡ya era hora!), es la única novedad de relevancia para la portátil en color. La excelente jugabilidad de «MK II» hace que se mantenga en la primera posición.



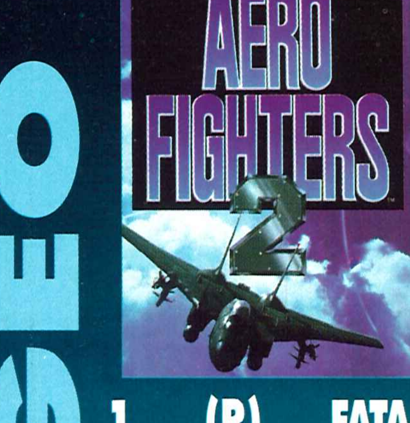
1	(R)	MORTAL KOMBAT II
2	(R)	The Lion King
3	(N)	Dynamite Headdy
4	(R)	Ecco the Dolphin
5	(3)	Pete Sampras Tennis
6	(R)	Asterix and the...
7	(5)	Jungle Book
8	(R)	Daffy Duck
9	(7)	Sonic Spinball
10	(9)	Micromachines

SUPER NINTENDO

Buenas novedades las que encontramos en Super Nintendo, pero dados los pesos pesados que ocupan las primeras posiciones, les resulta muy difícil situarse en los puestos de arriba. El JDR más esperado sigue subiendo, al igual que Jim, nuestra lombriz amiga. Eso sí, Donkey sigue siendo el más mono.

1	(R)	DONKEY KONG C.
2	(R)	Mortal Kombat II
3	(4)	Super Metroid
4	(6)	Earth Worm Jim
5	(3)	Stunt Race FX
6	(5)	The Lion King
7	(9)	Secret of Mana
8	(R)	Return of the Jedi
9	(7)	S. Street Fighter II
10	(R)	Indiana Jones
11	(12)	Samurai Showdown
12	(N)	Vortex
13	(N)	Power Drive
14	(13)	Pitfall
15	(11)	Megaman X
16	(R)	Mickey Mania
17	(N)	Sparkster
18	(17)	Batman & Robin
19	(14)	Mario All Star
20	(15)	Slam Master

NEO GEO



Puede ser la consola de más calidad gráfica, pero no la más original. Arcades de lucha y matamarcianos es la "variada" oferta de Neo Geo para sus usuarios. Y su máxima novedad, «Aero Fighters 2».

1	(R)	FATAL FURY ESPECIAL
2	(R)	Art of Fighting 2
3	(R)	Samurai Shodown
4	(R)	World Heroes Jet
5	(7)	Super Side Kicks 2
6	(5)	Fatal Fury 2
7	(8)	Top Hunter
8	(N)	Aero Fighters
9	(R)	Three Count Bout
10	(R)	Sengoku 2

MASTER SYSTEM



En los ocho bits de Sega es donde más se oye el rugido del león plataformero, especialmente por la escasez de novedades para este formato. Aunque «Sonic Spinball» parece querer cambiar esta peligrosa tendencia involucionista.

1	(R)	THE LION KING
2	(R)	Sonic Chaos
3	(R)	Micromachines
4	(R)	Ecco the Dolphin
5	(R)	Jungle Book
6	(R)	Asterix and the...
7	(N)	Sonic Spinball
8	(R)	Daffy Duck
9	(7)	World Cup USA 94
10	(9)	Aladdin

AFTER BURNER II, ALIEN 3, ALTERED BEAST, ARROW FLASH, BATMAN RETURNS, BATTLE SQUADRON, BUCK ROGERS, CALIFORNIA GAMES, CASTLE OF ILLUSION, CHUCK ROCK, CORPORATION, DECAP ATTACK, DESERT STRIKE, EA HOCKEY, F-22 INTERCEPTOR, FANTASIA, GHOULS ´N´ GHOSTS, GOLDEN AXE II, GYNOUG, HELLFIRE, JAMES POND, JAMES POND II, ROBOCOD, JOE MONTANA II, SPORTS TALK FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL ´92, LEMMINGS, MIGHT AND MAGIC, MOONWALKER, OLYMPIC GOLD, PHANTASY STAR II, PHANTASY STAR III, PIT FIGHTER, POPULOUS, QUACKSHOT, REVENGE OF SHINOBI, ROAD RASH, SHADOW OF THE BEAST, SHINING IN THE DARKNESS, SONIC THE HEDGEHOG, SONIC THE HEDGEHOG 2, SPIDER-MAN VERSUS THE KING PIN, SPLATTERHOUSE II, STREETS OF RAGE, STREETS OF RAGE II , STRIDER, SUPER MONACO GP, TAZ-MANIA, THE TERMINATOR, THUNDER FORCE IV, TOEJAM & EARL , ... Y TRUCOS PARA 50 JUEGOS MÁS.

GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

¡EXCLUSIVAMENTE PARA MEGAJUGONES!

Ya está aquí el libro más esperado del año: una guía proporcionada por la propia Sega en la que encontrarás los mejores trucos y ayudas para sacarle el máximo partido a tus juegos favoritos.

¡Hazte con ella y no habrá quién te gane!

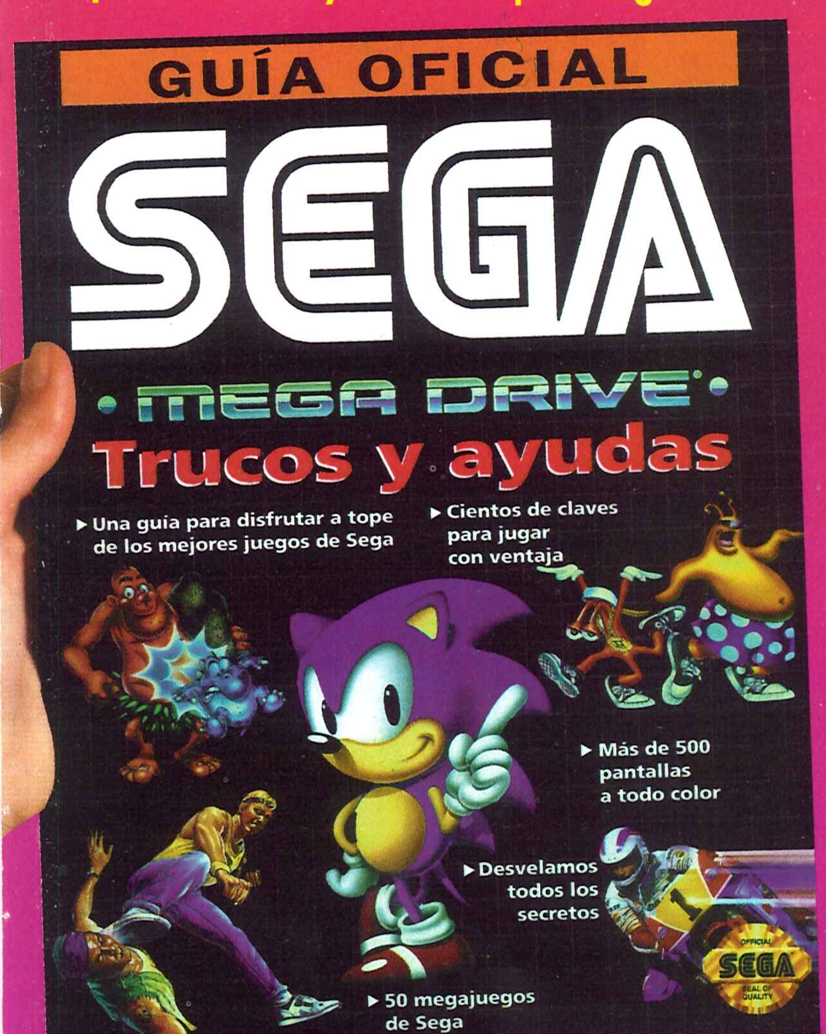
Los títulos más actuales y divertidos para tu Mega Drive.

Los mejores trucos y tácticas para superar los obstáculos más insalvables.



Todas las claves y passswords para llegar a las fases más difíciles.

Con la descripción detallada de todos los movimientos posibles.



- Cientos de trucos y claves para hacerte invencible.
- Ayudas para los 100 mejores juegos para Mega Drive.

Si no encuentras tu ejemplar en el quiosco, ¡¡PÍDENOSLO!!



P.V.P. 1.500 pts.

(I.V.A. y gastos de envío incluidos)

SÍ, MANDADME RÁPIDAMENTE LA GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

Nombre y Apellidos:..

Dirección:..

Localidad:.......................... Provincia:......................

Código Postal:.....................Teléfono:......................

❑ Adjunto cheque a Hobby Post por 1.500 ptas.

❑ Envíadmelo contrarreembolso de 1.500 ptas.

❑ Cargar 1.500 ptas. a la tarjeta de crédito.

❑ VISA

Número _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Fecha de caducidad: ________________

PARA PEDIDOS URGENTES LLAMAD AL TELÉFONO: (91) 654 61 64 ó ENVIAD EL CUPÓN POR FAX AL (91) 654 72 72

Envía este cupón a: Hobby Post C/ Ciruelos, 4 San Sebastian de los Reyes. 28700 Madrid

SEGA

Lo prometido es deuda. Aquí os presentamos -por fin-, los trabajos de los flamanates ganadores de nuestro concurso "Crea tu propio juego para MD32X" Como véis, el nivel de calidad alcanzado ha sido altísimo, y ahora comprenderéis porqué Sega tardó tanto tiempo en decidirse. Enhorabuena a los 16 ganadores -que han recibido cada uno una MD32X- y gracias a todos los que habéis participado con vuestros trabajos que, de verdad, han sido todos geniales. ¡Hasta la próxima!

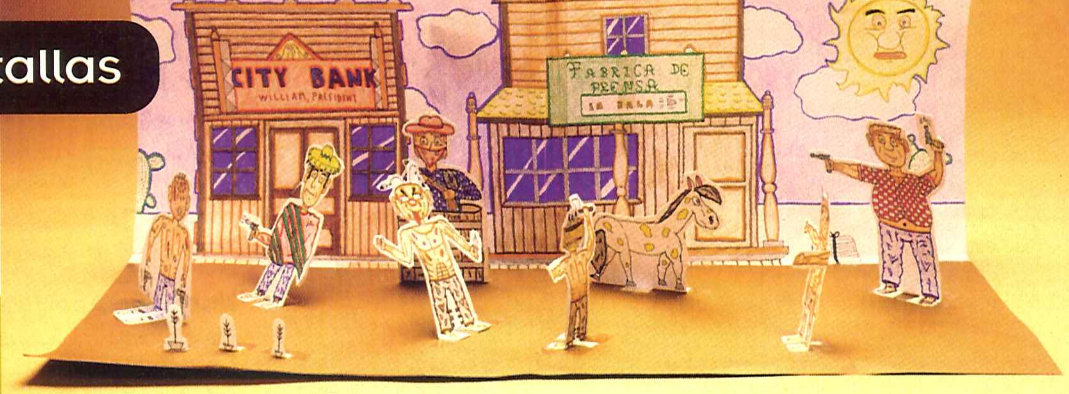


Jordi Masllovet Martínez (Sabadell., Barcelona)

Elegido porque de todas las pantallas recibidas, ésta refleja todo lo que -según SEGA - es capaz de hacer la MD32X.
Un diseño por ordenador que nos ha hecho flipar a todos. ¡Enhorabuena al creador de WOW!

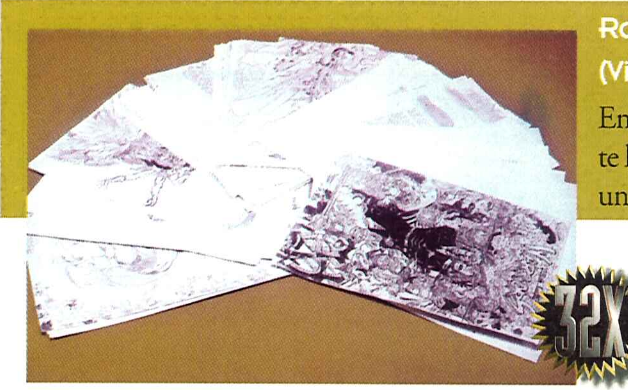
32X

Mejores Pantallas



Antonio Rueda Hernández (Elche, Alicante)

Elegido por su gran imaginación -percataros de las flechas en el suelo- y sufantástica idea tridimensional.. ¡Todo un consolero, además, artesanal!



Raúl y José Miguel Martínez Suárez (Villacarrillo, Jaén)

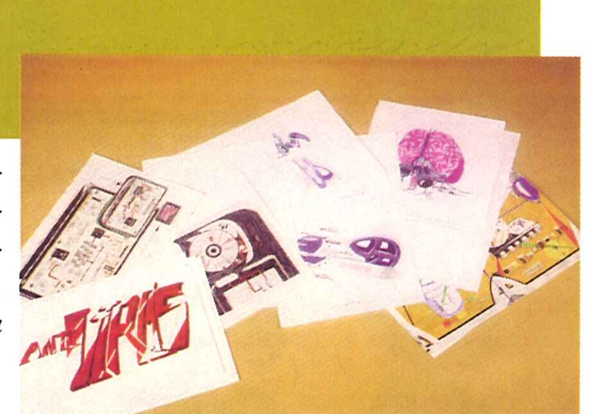
En su juego interactivo THE LAST WARRIOR, forman parte los partidos políticos, la capa de ozono, la corrupción... ¡Todo un argumento súper actual y suér original de ... 60 paginazas!

"1996, la corrupción llega a límites insospechados en todos los países. En España, después de llegar al poder el PP y tras sacarnos de la crisis de 1994, un grupo de intrépidos periodistas han conseguido descubrir ciertos desfalcos económicos, cuya remuneración llega a los diez mil millones de pesetas..."

Mejores Argumentos

José Huvaidi Bueno (Granada)

ANTIVIRUS: un argumento muy creativo con una presentación espectacular. Un Shot´em up con simulación incluída.



"Una compañía de video juegos (...) ha introducido un virus en todas las MD32X de reciente fabricación.(...). Sega, para evitar pérdidas creó un cartucho antivirus, pero para no alarmar a los usuarios lo vendieron en forma de juego. (...) Así, mientras se jugaba, también se limpiaba la Megadrive de molestos virus. Pero para acabar con la plaga, había que acabar el juego con éxito ..."

Daniel Vendrell Oduber (Calders, Barcelona)

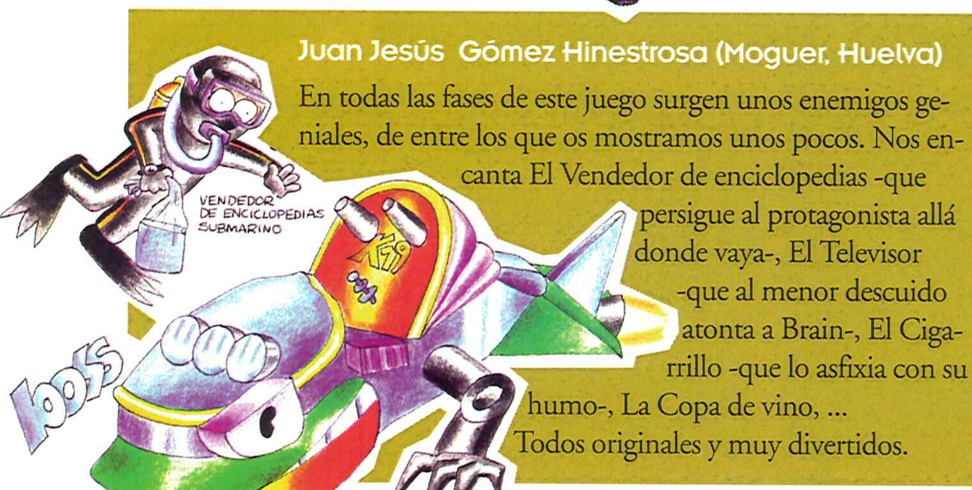
Nuestro amigo Daniel ideó muchos enemigos, pero hemos elegido a dos de ellos. GETMIN, un dominguero gordo lleno de granos que arroja aguas fecales y que puede matar a sus enemigos con el olor de sus granos y con los golpes de su barriga. Y BRACA: canijo, con una sonrisa asquerosa y una pata de palo, posee unas pequeñas torres injertadas en la cabeza con las que lanza rayos. Le encanta la dinamita y fastidiar a la gente.

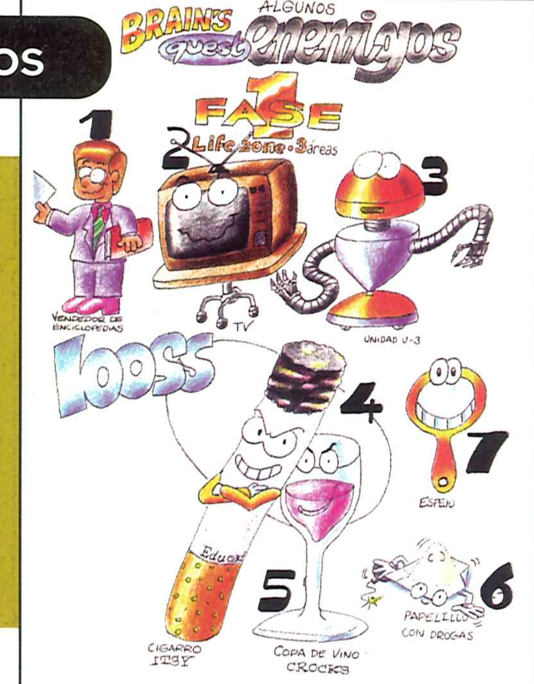


Peores Enemigos

Juan Jesús Gómez Hinestrosa (Moguer, Huelva)

En todas las fases de este juego surgen unos enemigos geniales, de entre los que os mostramos unos pocos. Nos encanta El Vendedor de enciclopedias -que persigue al protagonista allá donde vaya-, El Televisor -que al menor descuido atonta a Brain-, El Cigarrillo -que lo asfixia con su humo-, La Copa de vino, ... Todos originales y muy divertidos.

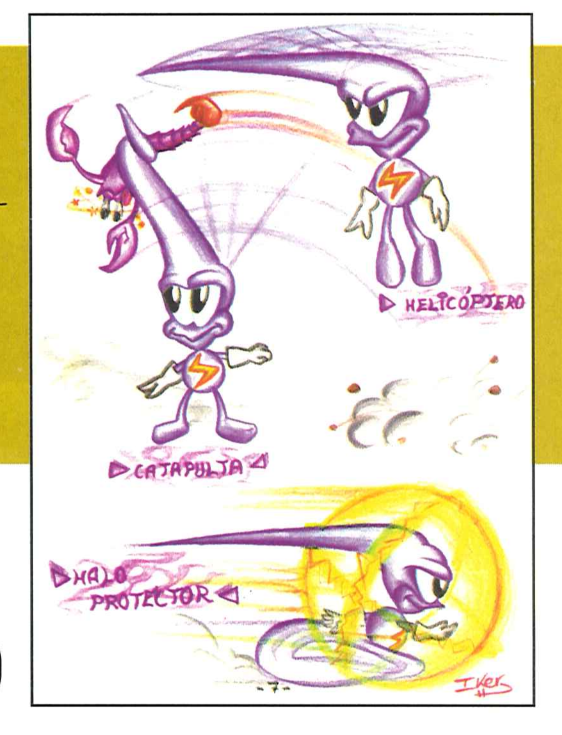






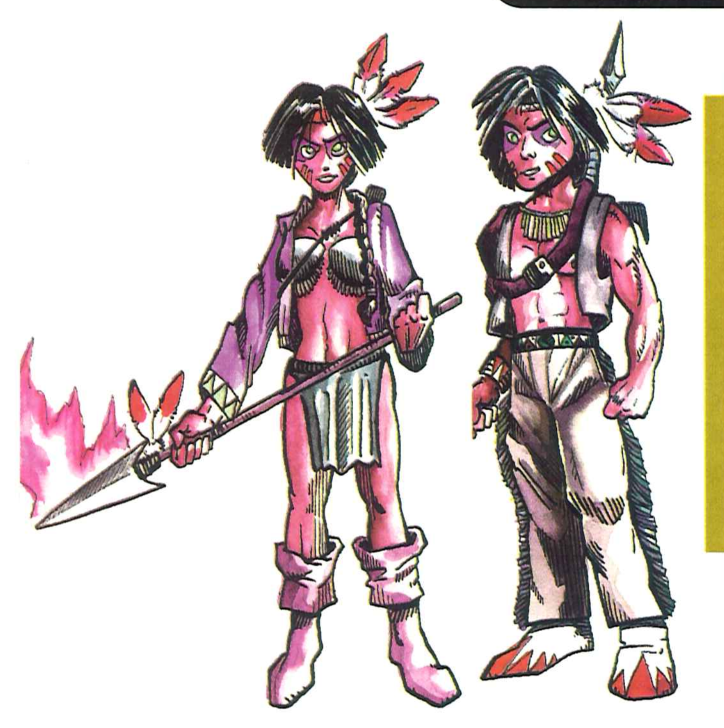
Iker Paz Blázquez (Bilbao, Vizcaya)

Voltix Malaspina, hijo de Erizo-recolector de coral- y Estrella -modista de trajes de alga- tiene verdaderos superpoderes (impermeabilidad, invencibilidad, posibilidad de hacese incorpóreo,...) que tendrá que utilizar para enfrentarse a las algas-alien, mocos de diversos tipos, mantas, cepos e incluso periódicos ardientes. Un protagonista, sin duda, a la altura de lo que se espera para MD32X.





Mejores Protagonistas



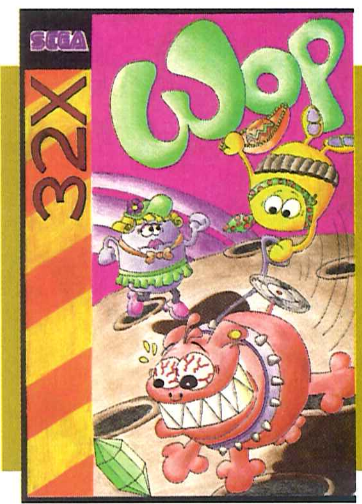


Josep Casanovas Rodríguez (S. Sadurní d'Anoia, Barcelona)

Sus personajes ADDALHA y LOHEN, han de luchar contra unos extraños seres que han acabado con su tribu, a lo largo de diferentes escenarios. Pueden nadar, correr, escalar, disparar sus arcos, bucear, atacar con cetro, e incluso invocar a su amigo el oso SOLANAR.
Sin duda, son merecedores de un premio. ¡Y de protagonizar un juego!



Premios Especiales del Jurado



Estíbaliz Sánchez Nogueiras (Madridejos, Toledo)

Elegido por la gran calidad en la presentación gráfica de personajes, enemigos y pantallas. Os mostramos la carátula de WOP, con Woopy arrastrando a Wooky, ante la mirada angustiada Winky.

Eduardo Montoya. 11 años (Cornellá, Barcelona)

Elegido por su gran originalidad y sencillez a la hora de plantear el argumento, los personajes, y las pantallas. Aquí os enseñamos a su protagonista MD 32X , encargado de luchasr contra la red pirata mundial que secuestra los cartuchos originales.

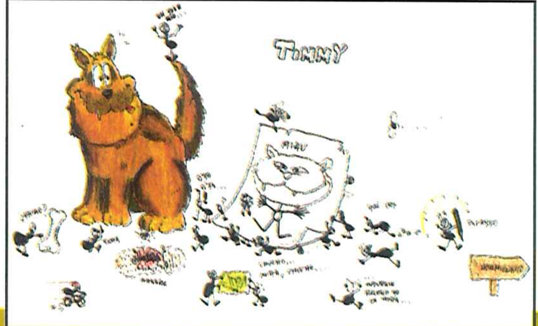




Santiago Cobo Roldán (Reinosa, Cantabria)

«Willy in th Last Challenge» es todo un curro. Sirva de muestra la foto de parte del trabajo y un enemigo muy gracioso: Pedro El Torero Asesino.
Pero además, ... ¡todos los dibujos son acuarelas! ¡Una pasada!

Los más Completos





José Manuel Alba Barroso (Alhaurín de la Torre, Málaga)

Tendríais que ver al cangrejo LASER y su videojuego. Las pantallas de las diferentes fases son móviles-como esta fatality que os presentamos-en la que el perro abre y cierra la boca.Las hormigas están dibujadas con una minuciosidad de artista. ¡Auténtico!



Mejor Presentados

J. Manuel González Hidalgo (Elorrio, Vizcaya)

Impresionante « THE BLACK TOWER», en su caja artesanal de corcho y madera, forrada de terciopelo negro, con sus monedas del tesoro y su libro de presentación perfectamente encuadernado. ¡Una maravilla!

Miguel Angel Sánchez Fraile (San Fernando, Cádiz)

Nuestro amigo se ha "currado" su caja de cartón, su cartucho, un argumento de 25 páginas e incluso la banda de música y los efectos sonoros (bajo el CD simulado hay una cinta de música). ¡Genial BAD DREAMS!





¿Qué tal, amigos? Ante todo, y ahora que todavía no estaréis hartos de oírlo, os deseo que paséis unas Felices Navidades y que entréis con buen pie en el nuevo año. Y después de los buenos deseos, una pequeña queja: ¿es que queréis convertir el Teléfono Rojo en un Curso de Tecnología Consolera por correspondencia? Porque vamos, bien está que me hagáis alguna pregunta técnica, pero es que este mes no he parado de recibir cuestiones sobre bits, imágenes renderizadas y demás términos extraños.
Eso sí, tomadlo sólo como una pequeña protesta, porque preguntéis lo que preguntéis, aquí seguirá estando vuestro amigo Yen para contestaros.
Así que escribid a: HOBBY CONSOLAS HOBBY PRESS S.A.
C/ de los Ciruelos nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes. MADRID. Indicando en una esquina: TELÉFONO ROJO.

Compañía para la Super Nes

Hola Yen, tengo unas dudillas que espero que tú me puedas resolver. Me voy a comprar una Super Nintendo y no sé con qué juegos acompañarla: **1-** ¿Te parecen bien «Stunt Race FX» y «Donkey Kong Country»? **2-** ¿Para cuándo el «FIFA 95»? **3-** ¿Merecen la pena los mandos con turbo y autodisparo?
Edgar Ros (Barcelona)

1- *Me parece una elección acertadísima que podías redondear (si el capital te lo permite) con un juego de lucha como «Mortal Kombat II» y uno de rol como «Secret of Mana». Para tener un poco de todo...*



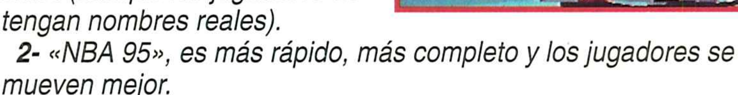
2- *Siento decirte que la versión para Super Nintendo del «FIFA 95» ni siquiera se ha empezado a programar.*



3- *Para algunos juegos son muy útiles, sobre todo matamarcianos y cosas por el estilo. No está de más tenerlos.*

Un megadrivero con insomnio

Saludos, Yen. Te escribo para ver si me contestas a estas dudas que tengo y que no me dejan dormir. Por cierto, tengo una Mega Drive: **1-** Tengo el «FIFA Soccer» y me encanta. ¿Me compro el «FIFA 95» o es igual que la primera parte?
2- Siguiendo en lo deportivo, ¿cuál prefieres «NBA Showdown» o «NBA 95»? **3-** ¿Saldrán más juegos de rol para Mega Drive?
4- Cambiando de tema, ¿podría hacerse un «Virtua Fighter» para Mega Drive 32X con un nuevo chip SVP? **5-** Y terminando, he oído que la Saturn acepta cartuchos y CD's y que puede superar a las recreativas de «Daytona» y «Virtua Fighters» ¿Es eso verdad?
José Luis Pozo (Madrid).



1- *Si te gusta el fútbol, harías muy bien en comprarlo. Lo más sobresaliente es que se ha mejorado el control, los jugadores tienen más animaciones y hay Liga de clubs (aunque los jugadores no tengan nombres reales).*
2- *«NBA 95», es más rápido, más completo y los jugadores se mueven mejor.*
3- *Tienen que salir, o eso al menos es lo que ha prometido Sega. Los dos primeros no podían ser mejores. «Soleil» (en español) y «Shinning Force 2» te pueden proporcionar largas horas de diversión.*
4- *La Mega Drive 32X puede mover por sí misma bastantes más polígonos que el SVP. Teniendo en cuenta que la Saturn mueve aún más que Mega Drive 32X y que su «Virtua» tiene menos polígonos que la máquina, no parece muy probable que el de Mega Drive 32X fuera realmente bueno.*
5- *Tiene una entrada de cartuchos. Puede que se programen juegos en este formato, pero lo más posible es que esa ranura sea para un cartucho que amplíe su memoria RAM.*
Por lo que hemos visto no supera a la recreativa, pero sí está muy cerca. Ya hemos comentado que «Virtua Fighter» tiene menos polígonos en Saturn que en arcade.

¡Marchando una de rol!



Hola Yen, soy un fanático de los juegos de rol; tengo una Mega Drive, una Game Boy y muchas preguntas que hacerte:

1- ¿Han sacado o sacarán algún juego parecido al «Landstalker»? Si tuvieras que comentarlo, ¿qué puntuación le darías? **2-** ¿Es cierto que está el «Eye of Beholder» en Mega CD? ¿Qué tal está? **3-** Entre el «Shining Force 2» y el «Soleil», ¿con cuál te quedas? **4-** ¿Por qué no llegan a España juegos de la talla de «Final Fantasy II» y «FFIII» para Game Boy? **5-** ¿Cuándo sacarán el «Vay» para Mega CD? ¿Será tan bueno como dicen?

Javier Pardiñas (Madrid).

1- No hay nada parecido al «Landstalker». Yo le daría un 97.

2- Sí, está ya en la calle. No es el estilo de rol que más me gusta y tampoco resulta muy espectacular.

3- Personalmente prefiero el «Shinning Force 2», que es un rol más auténtico.

«Soleil» es una aventura estilo «Zelda», muy bonito y además tiene los textos en castellano.

4- Pues porque no debe haber nadie en nuestro país que apueste por el rol. Prefieren saturarnos mil versiones del mismo juego de lucha antes que darnos la posibilidad de disfrutar de una diversión distinta.

5- No tiene una fecha oficial para su lanzamiento en España, lo que es una verdadera pena, porque es un gran juego con el que es difícil aburrirse.

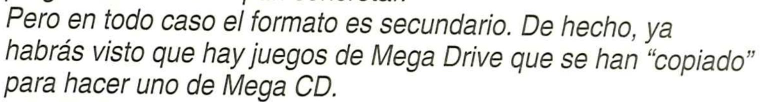
El formato no es lo básico

Hola Yen, espero que me aclares unas dudillas: **1-** Si en Ultra 64 los juegos van a ser de cartucho, ¿esto puede mermar la calidad de sonido, gráficos, etc. con respecto a juegos en formato CD? **2-** ¿En qué formato se desarrolla mejor un juego? ¿Depende de la máquina, de los programadores o del mismo juego? **3-** ¿Puedo conectar mi Super Nintendo a un equipo de estéreo? ¿Qué requisitos debe tener el equipo? **4-** ¿Me puedes clasificar estos juegos del 1 al 5? : «Actraiser 2», «Pitfall», «Earth Worm Jim», «Indiana Jones» y «Super Return of the Jedi». Me los compraría todos, pero el $ no da para más.

Andrés Maeso (Madrid).

1- En absoluto. La calidad de la máquina es lo importante. El único problema del cartucho puede ser de espacio. Pero ya ves la cantidad de megas de los cartuchos de Neo Geo.

2- A la hora de desarrollar un juego, lo que importa son las cualidades de la máquina. Luego, que la idea del juego sea buena y los programadores la sepan concretar. Pero en todo caso el formato es secundario. De hecho, ya habrás visto que hay juegos de Mega Drive que se han "copiado" para hacer uno de Mega CD.



3- Sí. Existe un cable de audio-vídeo que se conecta en esa salida tan extraña que tiene detrás la Super Nintendo. Uno de los terminales, el amarillo, es de vídeo. Los otros dos son los de sonido. Conectándolos al amplificador de tu equipo, ya lo tienes solucionado.

4- «Earth Worm Jim», «Indiana Jones», «Return of the Jedi», «Pitfall» y «Actraiser 2».

Una pequeña confusión con los bits

Hola Yen, me llamo Paco y espero que contestes a estas preguntas sobre Mega Drive 32X:

1- ¿Cómo es posible que juegos como «Star Wars» o «Virtua Racing de Luxe» tengan sólo 24 megas? ¿No deberían tener más por ser juegos de 32 bits? **2-** ¿Cuántos polígonos utilizan estos dos juegos? **3-** ¿Es posible que saquen un «Virtua Fighter» o «Daytona USA» en CD para Mega Drive 32X? **4-** ¿Sacarán algún pack de MD 32X con juego incluido? **5-** ¿Qué significa MIPS y qué función tiene?

Paco Serrano (Barcelona)

1- No son juegos de 32 bits, son juegos para una consola de 32 bits. El hecho de que la consola sea más potente no significa que los juegos vayan a tener necesariamente una descomunal cifra de megas.

2- Sobre unos 20.000 polígonos.

3- Hay muchos rumores sobre «Virtua Fighter» para MD 32X, pero nadie los confirma ni los desmiente. Sobre «Daytona» es prácticamente imposible (por ahora).

4- Seguramente terminará saliendo algún pack, pero por ahora sólo se puede adquirir sola.

5- Millones de Instrucciones Por Segundo. Es una forma de medir la velocidad en el proceso de datos de un procesador.





Imágenes falsas

Hola Yen, soy un adicto a la revista desde que empezó. Quiero hacerte unas preguntas que espero que sean los suficientemente interesantes como para que las respondas: **1-** ¿Crees que es acertado comprarse el Mega Drive 32X o será decepcionante como el CD? **2-** ¿Qué novedades de Mega Drive 32X puedes avanzarme que no sean las ya mencionadas? **3-** ¿Cuándo tendremos aquí la Jaguar y la 3DO? **4-** He visto imágenes de «Virtua Fighters y de «Virtua Fighters 2» para Mega Drive 32X. ¿Qué me puedes decir de esto? **5-** ¿Para cuándo el «Samurai Shodown» en Mega Drive? **6-** ¿A qué se debe la gran diferencia de precios entre España y USA?



Un seguidor empedernido y desconocido.

1- Depende de lo que tú entiendas por decepcionante, pero en principio es una máquina bastante mejor que el Mega CD y que ofrece más posibilidades que le lector de CD.

2- «Super After Burner», «Metal Head», «Cosmic Carnage», «Super Space Harrier».

3- Atari nos ha comentado que está pensando la posibilidad de traer el año que viene la Jaguar. En cuanto a 3DO, Panasonic anunció lo mismo.

4- Que no es verdad. Habrás visto imágenes de «Virtua Fighter» para Saturn y de «Virtua Fighter 2» para recreativa. Por el momento, para Mega Drive 32X no hay nada de nada.



5- Sólo le falta una fecha de salida, porque el juego está listo y preparado.

6- Al cambio de moneda y a los aranceles que tienen que pagar máquinas como el 3DO, que no pertenecen a la Comunidad Europea. Además, al ser un mercado más pequeño, tienen que subir el precio.

Velocidad real



Hola Yen, tengo un puñado de preguntas que hacerte. **1-** ¿Saldrá la recreativa de Konami «Run and Gun» para la Super u otra consola? **2-** ¿Para cuándo «Darkstalker»? **3-** ¿Podrá salir «Ridge Racer» para una consola de 16 bits o sólo para las de 32 y 64 bits? Dame alguna característica técnica de este fenomenal juego.

Juan Carlos Gil (Málaga).

1- Ni idea.

2- Se dice que va a salir tanto para Mega Drive como para Super Nintendo, pero fuentes más fidedignas hablan de Ultra 64 directamente.

3- Sí, y para Game Boy y Master. Pero si quieres que sea como la recreativa, tendrás que esperar, por lo menos, a 64 bits.

El juego está basado en una placa 3D-CG de nombre System 22. El corazón del sistema es un procesador de 32 bits denominado TR3, que quiere decir mapeado de Texturas, tiempo Real, sistema de Renderizado Real y visual. No ha estado mal del todo, ¿eh?

Futuros soportes de Nintendo

Hola Yen, ¿cómo estás? Tengo algunas preguntas que hacerte, ahí van: **1-** ¿Saldrá algún soporte de 32 bits para SN? ¿Cuándo y a qué precio? **2-** ¿Qué es por fin el System 32 de Nintendo? ¿Cuándo llegará? ¿Cuánto costará? **3-** ¿Merece la pena comprar Mega Drive 32X o es mejor esperar a Saturn y Ultra 64?

Antonio Abellán (Madrid).

1- Nintendo ha confirmado que en el futuro va a tener un sistema de 32 bits. Pero no va a ser algo que se enchufe a la Super Nintendo como el 32X, sino un chip que van a incluir algunos cartuchos específicos (algo parecido al «Donkey Kong Country») para aumentar su capacidad.

Este chip se cree que será de NEC, y va a tratarse de un 32 bit-RISC. Todavía hay tiempo para que Nintendo recapacite y en lugar de cartuchos más caros haga un aparato que contenga en su interior el chip.



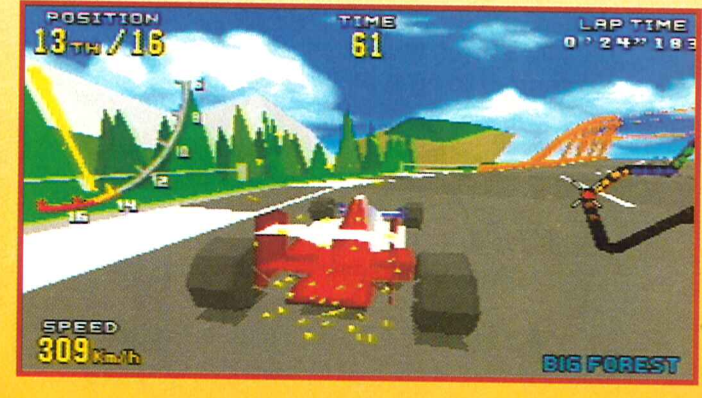
2- Se llama VR 32, Virtual Boy. Va a consistir en un sistema portátil de Realidad Virtual que constará de un casco con dos pantallas y un sistema de espejos, y de un pad que tendrá entrada para juegos al estilo de las tarjetas de Turbo Grafx.

3- 32X ya está aquí y a un precio asequible si ya tienes la Mega Drive. En cuanto a Ultra y Saturn aún tardarán un poco en llegar y resultarán un poco más caros, así que tú eliges.

32 bits son muchos bits

Hola Yen, me llamo Salva, tengo 16 años y una Mega Drive y un Mega CD. También tengo algunas dudas que espero esta vez me contestes: **1-** ¿Se harán versiones mejoradas de juegos como «Virtua Racing de Luxe» o «Star Wars» de MD 32X para Mega CD 32X? **2-** ¿La Mega Drive 32X mejorará el tiempo de acceso y la velocidad de transferencia de datos del Mega CD? **3-** ¿Cuántos polígonos con textura puede manejar Mega Drive 32X? **4-** ¿La unión Mega Drive+Mega CD+Mega Drive 32X será más potente que 3DO y Neo Geo CD? **5-** ¿Sacarán para Mega CD 32X aventuras gráficas como las de ordenador? **6-** ¿Para qué va a servir la entrada de cartuchos de Saturn si viene con lector de CD?

Salvador Martín (Valencia).



***1-** Se ha dicho que se van a hacer juegos para Mega CD que aprovechen las mayores prestaciones del MD 32X en lo que a vídeo se refiere. Con MD 32X se podrían visualizar mucho mejor, por ejemplo, los juegos con digitalizaciones de vídeo. Con respecto a los juegos que tú nombras, no sabemos nada.*

***2-** El tiempo de acceso al disco seguirá siendo el mismo, pero puede agilizar la lectura de datos gracias a su mayor cantidad de memoria.*

***3-** Alrededor de 50.000 polígonos.*

***4-** 3DO es una máquina superior a Mega Drive 32X sean cuales sean las combinaciones y los añadidos de Sega (actualmente).*

La otra comparación es imposible, porque no hemos visto ningún juego de Mega CD preparado para Mega Drive 32X. En teoría, 32X es superior a Neo Geo CD por su arquitectura de 32 bits.

***5-** Para Mega CD existe el «Monkey Island», para CD 32X aún no sabemos nada.*

***6-** Para insertar ampliaciones de memoria, para cartuchos de vídeo, para cartuchos que salvan partidas, para un modem... Con seguridad, sólo puedo confirmar lo de la memoria.*



Atascado en la cueva de la medusa

Hola Yen, soy el poseedor de una Game Boy y tengo un par de problemillas: **1-** Hace poco he leído en Nintendo Acción algo de «Samurai Shodown» para Game Boy. ¿Qué me puedes contar? **2-** ¿Qué pasa con «Hyperdunk»?, ¿os lo habéis comido? **3-** Ordéname de mejor a peor: «Chopplifter III», «F1-Pole Position», «Kirby's Pinball», «MK II», «Los Pitufos» y «Wario Land»? **4-** Atención, warning. Estoy atascado en el «Mistic Quest» porque no encuentro la cueva de la medusa. Otra cosa, ¿qué tienen que ver «Mystic Quest» y «Final Fantasy»?
El consolero dudoso (Murcia).





1- Que ya ha salido y que no está mal. No esperes encontrarte una versión como la de Super Nintendo, porque te decepcionará.
2- Es que es bastante malete. Si quieres un juego de basket para GB, te recomiendo el «NBA Jam».
3- «Wario Land», «MK II», «Kirby's Pinball», «Los Pitufos», «F-1 Pole Position», «Choplifter III».
4- Para encontrar la cueva de la medusa tienes que conseguir primero la bolsa de "fang". La bolsa se la entregas a un muchacho de la aldea. Luego, te vas a un oasis con forma de ocho tumbado en el que no hay enemigos, y esperas a que en la parte superior derecha de la pared se abra una puerta.
En cuanto a la otra cuestión, los programadores son los mismos y el hilo argumental tiene muchos puntos en común. Varía el sistema de juego.

Neo Geo CD

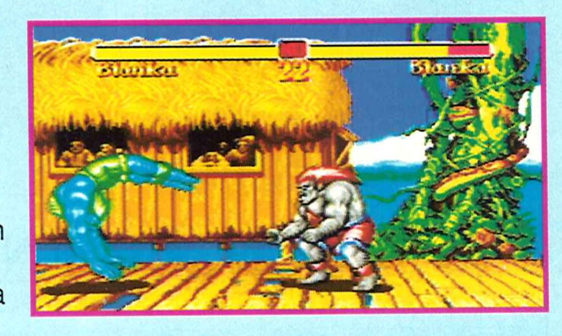
¿Cómo va el negocio, Yen? Vamos al grano. **1-** ¿Cuánto costará la Neo Geo CD con el lector de CD en la parte de arriba? **2-** ¿Cuál me recomiendas, Neo Geo CD o 3DO? **3-** ¿La Neo Geo tiene algún juegazo de coches que no sea «Trash Rally»? **4-** ¿Neo Geo CD tiene previsto algún bombazo o sólo se dedicará a convertir los cartuchos de Neo Geo? ¿Tendrán los discos la misma calidad que los cartuchos?
Javier Armas (Tenerife).



1- El que tú describes con tanta gracia es el que se vende en España al precio de 89.000 calillas.
2- Hombre, 3DO es una máquina más potente y, en principio, con muchas más posibilidades.
3- Me temo que ése es el mejor y el único.
4- Por ahora, SNK va a sacar los mismos juegos en formato CD y en formato cartucho.
Por supuesto la calidad es la misma, pero los de CD tienen la ventaja de ser más baratos y ocupar menos espacio. Ten en cuenta que es más barato un CD que los chips de los cartuchos.

¡A ver si nos aclaramos!

How do you do, Mr Yen? Soy David y te escribo para que me respondas a este abrecocos y otras preguntillas. *1-* Leyendo el reportaje del Neo Geo CD me entró esta asaltante duda: ¿Es real que el soporte de CD Rom es compatible con juegos de Mega CD? **2-** ¿Crees que merece la pena comprarse la Neo Geo CD o mejor esperar a las nuevas tecnologías de Sega y Nintendo? **3-** ¿Te comprarías el «Super Street Fighter» teniendo el Turbo?
David Sakazaki (Osaka).



1- El Mega CD es un soporte de CD Rom, igual que el Neo Geo CD o el CD Rom de PC. Si lo que quieres saber es si los juegos son compatibles, tendré que decir, por enésima vez, que NO. Como tampoco son compatibles los juegos de Super Nintendo y Mega Drive, aunque en ambos casos sean cartuchos.
2- Depende de lo que quieras y a lo que aspires. Las nuevas máquinas, y no sólo las de Sega o Nintendo, van a tener más variedad que Neo Geo CD. Este va a seguir en la línea de la Neo Geo normal sacando, sobre todo, arcades de lucha. Además, van a tener más calidad, pero también tendrás que esperar un tiempo.
3- Dependería del dinero que tuviera y lo mucho que me gustaran los juegos de lucha. Posiblemente me compraría otro igual de bueno, pero al que no hubiera jugado nunca.

Pares o nones

Saludos, Yen.
Respóndeme, por favor. **1-** ¿Por qué los números de megas de los juegos son siempre pares? **2-** ¿Llegará «Battle of Olympus» para Game Boy? **3-** ¿Qué hay de «Micromachines» para GB?

Un anónimo de Tarragona.

1- Los chips se fabrican con capacidad de 1 mega ó potencias de 2 (2, 4, 8). A ti te venden un cartucho que contiene, por ejemplo, cuatro chips de cuatro megas. Otra cosa es que estén totalmente llenos de información.

2- El juego existe, que llegue o no a nuestro país ya es cuestión de los responsables. Lo curioso es que es una de las pocas rol-aventuras que se pueden jugar en castellano.

3- Que ya está en la calle y que es muy bueno.

El Super Game Boy y sus colores

¿Qué tal Yen? Supongo que bien. Me llamo Robert, tengo una Super Nintendo y una Game Boy. Y, claro, unas preguntillas para ti: **1-** Quiero comprarme un Super Game Boy, ¿se pueden acoplar todos los juegos de Game Boy? **2-** ¿Qué puntuación le darías a «Wario Land», «Micromachines», «Soccer», «Tetris 2» y «Donkey Kong»? ¿Con cuál te quedarías?

Robert García Hernández (Madrid).

1- Sí, sólo que los que no sean para Super Game Boy no tendrán un marco propio y no tendrán colores modificados. Eso sí, los veras en el color que la máquina seleccione por defecto y que luego tú podrás modificar.



2- «Wario Land»: 9, «Micromachines»: 9, «Soccer»: 6, «Tetris 2»: 8 y «Donkey Kong»: 8. Depende el género que prefieras. Quizá te duren más «Micromachines» y «Donkey Kong».

El deporte de moda

Hola Yen. Este asunto me va a matar, así que vamos al embrollo: **1-** ¿Teniendo el «FIFA Soccer» (Mega Drive), ¿merece la pena comprarte el «FIFA 95»? **2-** ¿Y el «NBA Live 95» teniendo el «NBA Jam»? **3-** ¿Qué te parece el «NHLPA 95»? ¿Mejor que el «Tiny Toon All Star»? **4-** ¿Entre el «Pete Sampras» y «ATP Tennis», con cuál te quedas?

El Tele (Sevilla).

1- Otra vez diré que sí. Las mejoras que se incluyen (y que Lolocop se encargó de matizar) ya bastan para justificar la compra. Claro que si el fútbol no te gusta mucho...

2- Son dos baloncestos distintos. «NBA Jam» es espectáculo y «NBA 95» simulación. En todo caso, depende de lo que te guste el basket.

3- Son dos juegos totalmente distintos y no se pueden comparar. Personalmente prefiero el «All Star»: su opción de cuatro jugadores simultáneos es divertidísima.

4- Con «Pete Sampras». Es mucho más divertido, sobre todo los cuatro jugadores simultáneos sin necesidad de adaptador.

TE PRESENTAMOS LO ÚLTIMO EN RELOJES



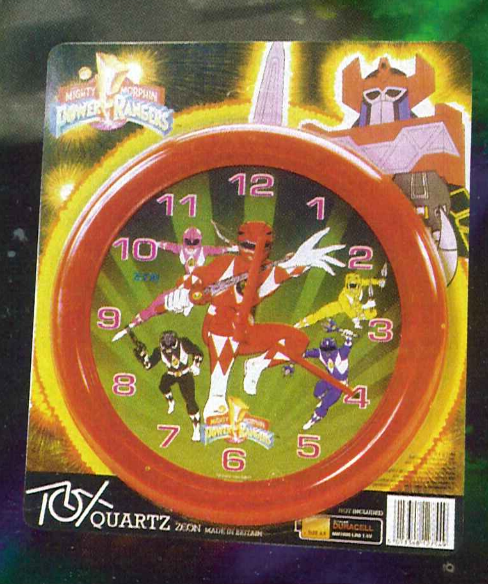
P.V.P. 2.100

Reloj digital "Jason" con 2 imágenes. (pila incluída)



P.V.P. 3.400

Reloj despertador



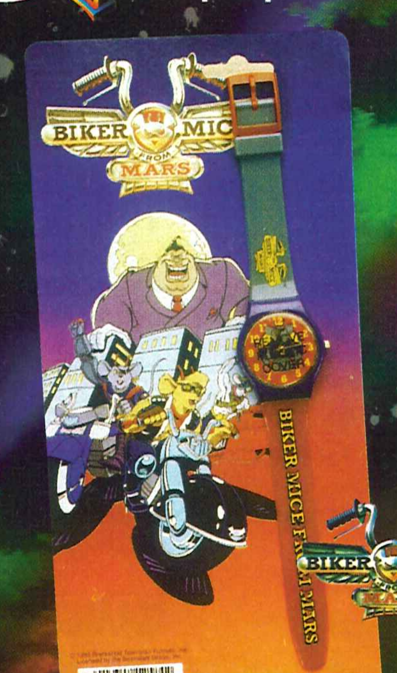
P.V.P. 2.800

Reloj de pared



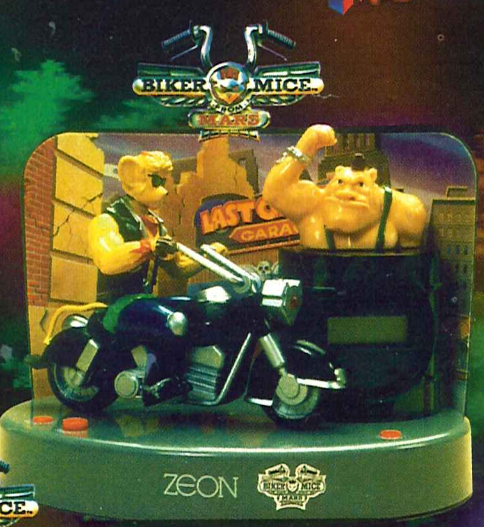
P.V.P. 2.800

Reloj de pared



P.V.P. 4.600

Reloj de pulsera (pila incluída)



P.V.P. 5.900

Reloj despertador parlante.
Al conectarse el despertador se oye: "Helmets on! It´s time to Rock & Ride!"



Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. c/ De los Ciruelos 4. 28700 S.S. de los Reyes, Madrid.
(Por favor, rellena este cupón con mayúsculas,).

Marca con una cruz (X) el modelo o modelos que deseas recibir por correo: HC

- ❑ Reloj Digital Jason .... P.V.P. 2.100 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Power Rangers .... P.V.P. 3.400 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Power Rangers .... P.V.P. 2.800 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Moto Ratón .... P.V.P. 2.800 PTAS
- ❑ Reloj de Pulsera Analógico Moto Ratón .... P.V.P. 4.500 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Parlante Moto Ratón ..... P.V.P. 5.900 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Baby Simba con luz. .... P.V.P. 5.900 PTAS
- ❑ Reloj de Pulsera Digital Baby Simba .... P.V.P. 2.100 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Lion King .... P.V.P. 3.400 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Lion King .... P.V.P. 2.800 PTAS

TOTAL PESETAS DE TU PEDIDO: ______________ **+ 250 pesetas de gastos de envío y manipulado =** ______________

NOMBRE .... APELLIDOS ....
DOMICILIO .... LOCALIDAD .... PROVINCIA ....
CODIGO POSTAL (IMPRESCINDIBLE) .... TELÉFONO ....

Forma de Pago:

- ❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ❑ Contra reembolso
- ❑ Tarjeta de crédito VISA nº _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
- ❑ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº __________

Fecha de caducidad de la tarjeta ....
Titular de la tarjeta (si es distinto) ....

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y firma:

¡Qué Locura!

PROTA TÚ

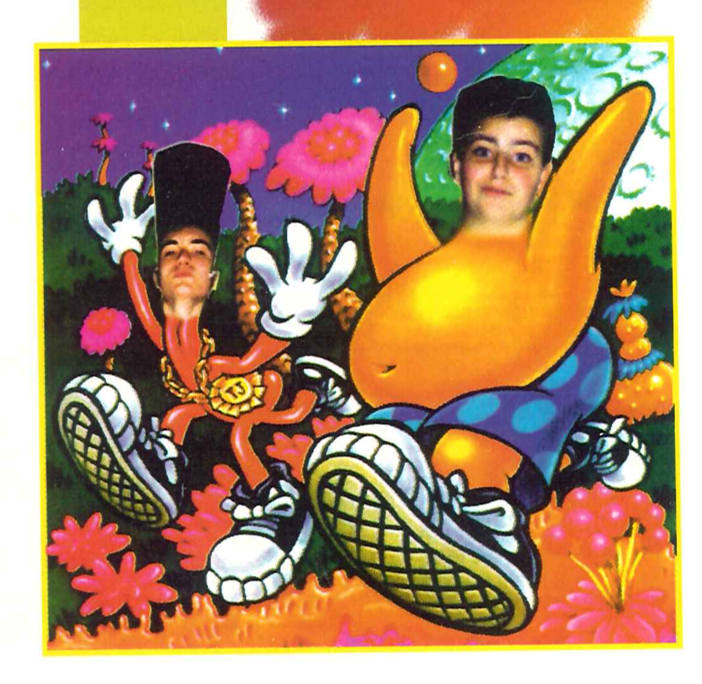


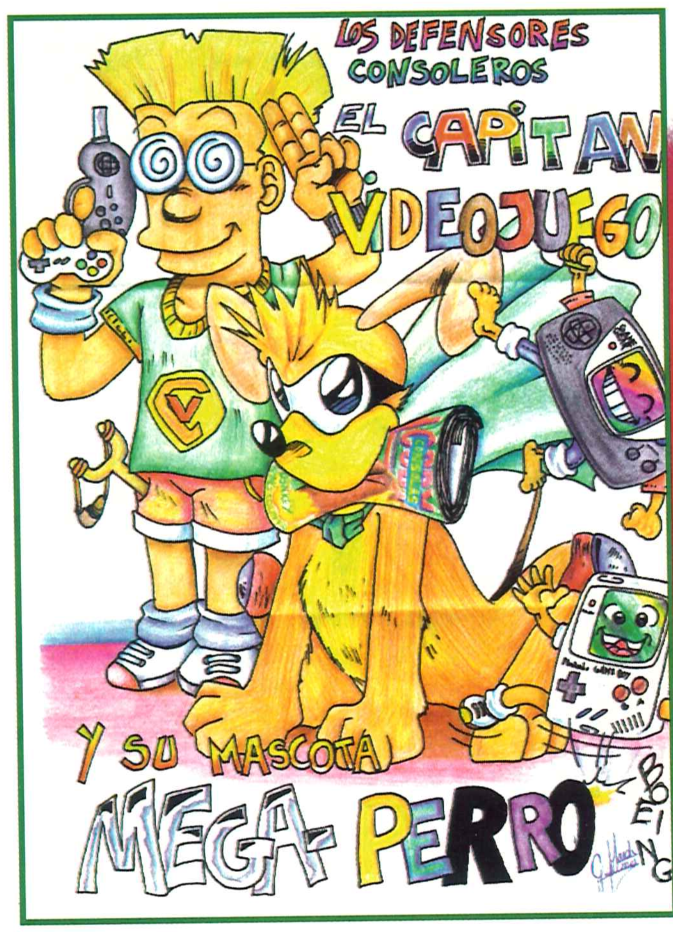
EL DIBUJO DEL MES

A pesar de que últimamente no se prodigan demasiado en forma de videojuego, lo cierto es que las Tortujas Ninja siguen gozando de muchísima popularidad. Y si no, que se lo digan a Sebastián Pérez Bernabeu, de Alicante.

La mascota del mes

Eli González y Alejandro Gómez son de Liria (Valencia) y les hacia gracia aparecer de esta guisa. No sé yo qué dirán sus conocidos cuando les vean...

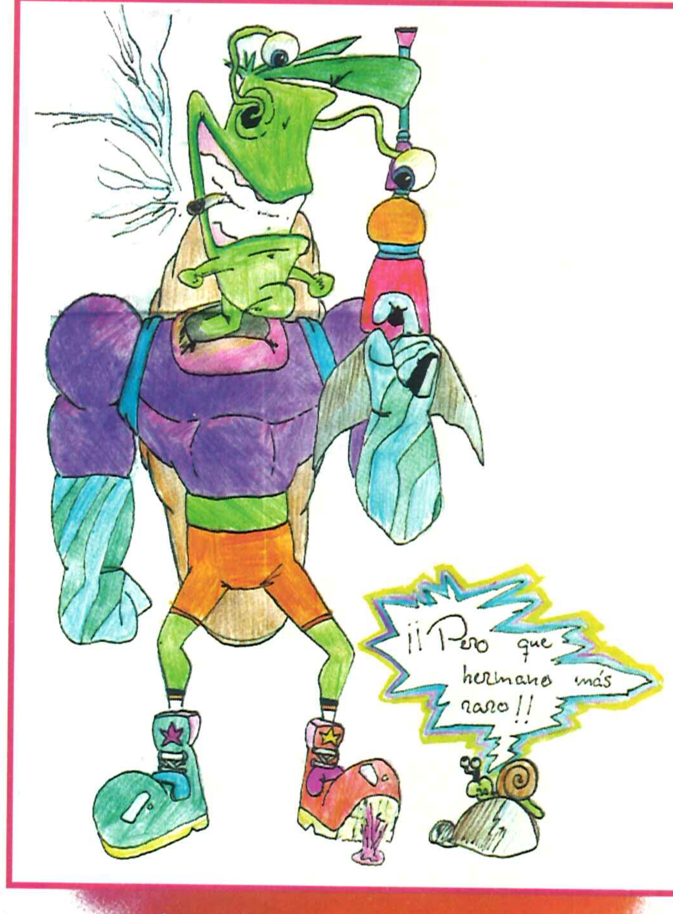




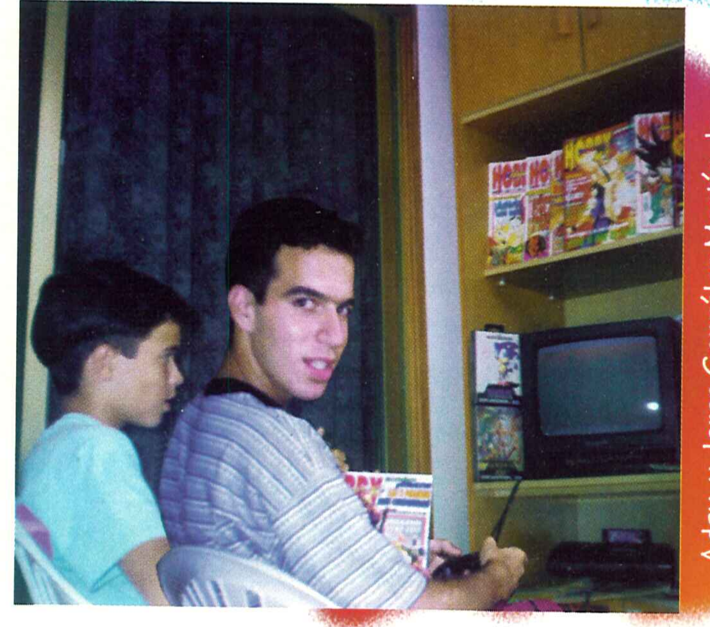
Totalmente objetivo y sin ningún tipo de partidismo llega nuestra mascota de este mes, que viene con su propia mascota. Se la debemos a Guillermo Miguel March, de Palma de Mallorca.



Daniel Gallardo Martínez, de Fuengirola (Málaga), nos adora y posee el habitual sentido del humor andaluz.

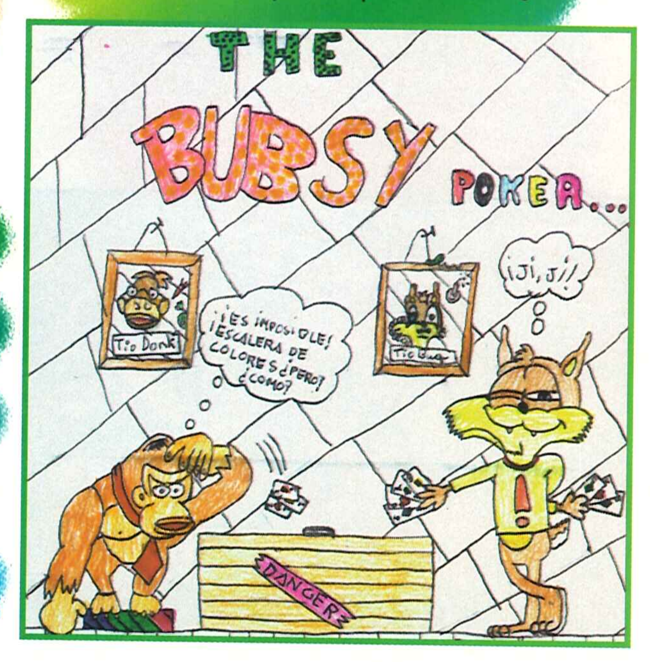


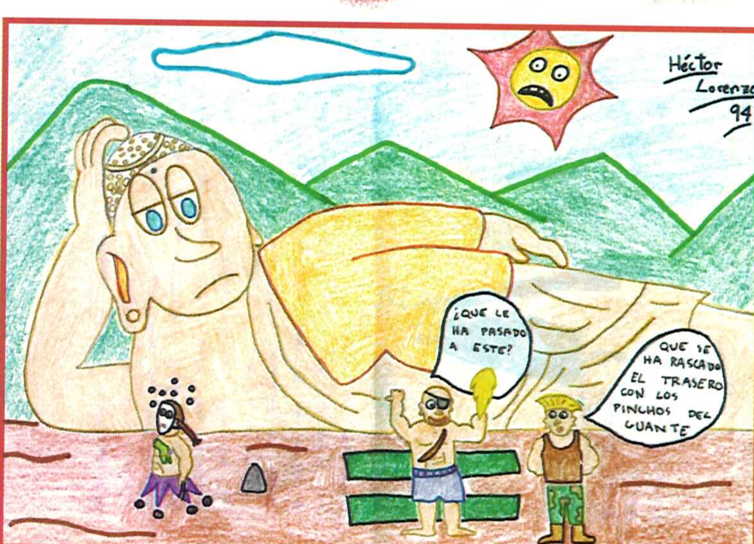
Aratz Ruiz Bahon de Vitoria es un chico de 11 años que, además de tener imaginación, dibuja asi de bien.



Aday y Jorge González Martín de Las Palmas de Gran Canaria combinan asi de bien la playa con su afición por los videojuegos.

Alejandro Torres Valencia de Badajoz ha pillado a Bubsy haciendo trampas al pobre Donkey.





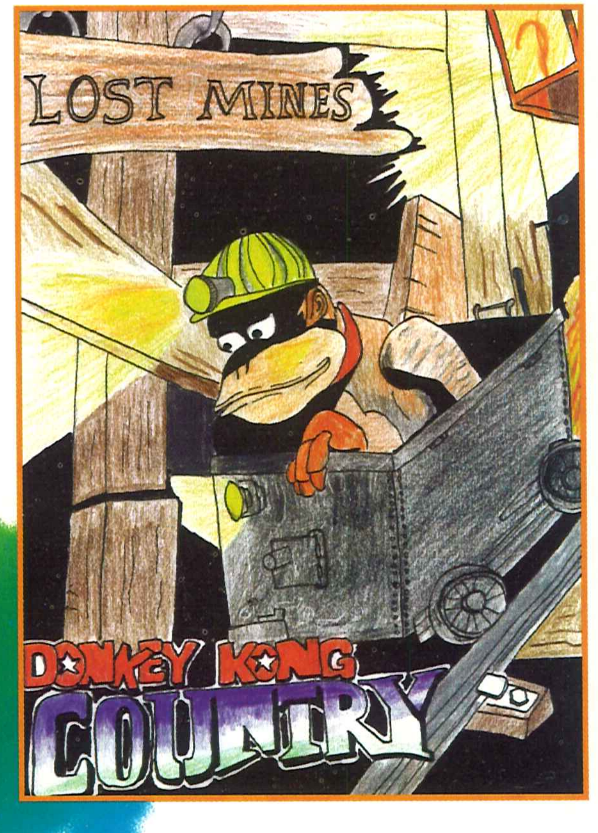
No podía faltar la inevitable referencia a "Street Fighter". Esta vez es de Héctor Lorenzo Pons de Barcelona.

¡Qué Locura!

Javier García Moya, de Barcelona, ha plasmado cómo hasta Ecco, el delfín más espabilado, se equivoca.



Juan Luis Ortiz Fernández, de la localidad valenciana de Torrente, nos manda esta imagen de la niñez de los chicos de Samurai Shodown.



A Javier Bernardino Alonso, de Madrid, ya le ha empezado a subir la temperatura gracias a la fiebre Donkey Kong Country

Rubén López Angorrilla se ha pasado horas trabajando en su casa de Móstoles para enviarnos este precioso collage.





Gerard Buera Porta, de Lérida, le ha gastado una mala pasada al valiente Link.



Ricardo Ávila Parra, de Barcelona, nos demuestra cómo Mufasa será un buen rey, pero como jugón no tiene precio.



"Huang Shu", de Ondara (Alicante), ya se ha apuntado a la tercera entrega de Goku y familia.

Lourdes Roig Planells, de Ibiza, nos manda este bonito dibujo familiar de Sonic y sus retoños.



Paco Trujillo y Carlos Fariñas, primos y residentes en Sta. Cruz de Tenerife, se decidieron por Earthwort Jim tras mucho deliberar.

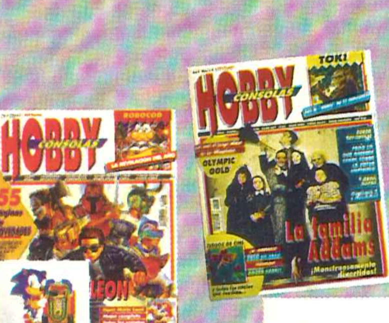


Un dibujo "heavy" con un protagonista "heavy". Se lo debemos a P.A.G., de Cuenca.

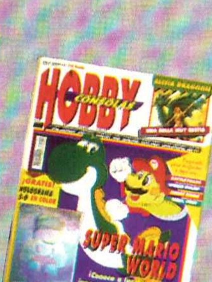


¡Nunca unos Números Atrasados estuvieron tan al día!

Te presentamos la selección más alucinante de trucos y mapas de la historia

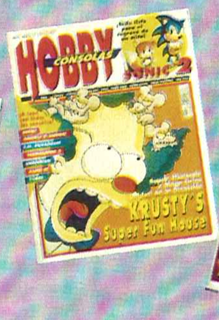










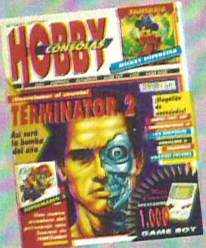


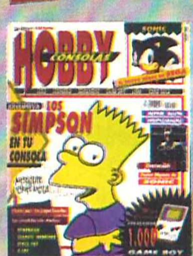










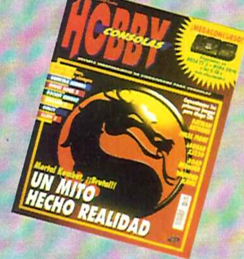


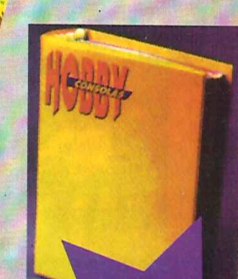
TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
A.P.B.	LX	13
ADAMS FAMILY	SN	25
ADDAMS 2	SN	28
ADVENTURE ISLAND	GB	25
ADVENTURE ISLAND II	NES	25
ADVENTURES OF LOLO 2	NES	7,2
AFTERBURNER	MS	4,24, 25
AFTERBURNER II	MD	1,2,9
AIRWOLF	NES	25
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD	MS	8,24
ALIEN 3	GG	27
ALIEN 3	MS	19, 26
ALIEN 3	SN	26
ALISIA DRAGOON	MD	14
ALTERED BEAST	MS	1,1
ALTERED BEAST	MD	2,2
AMERICAN GLADIATORS	NES	24
ANOTHER WORLD	MD	23
ANOTHER WORLD	SN	21
ARNOLD PALMER TOURNAMENT GOLF	MD	1, 3, 7,11,15
ART OF FIGHTING	NG	23
ART OF FIGHTING	TG	26
ASTERIX	MS	11,12,16
AUGUSTA OPEN GOLF	SN	22
AXELAY	SN	19
AZTEC ADVENTURE	MS	1
BAD DUDES	NES	10,1,21
BART VS THE SPACE MUTANTS	NES	7
BART VS. THE SPACE MUTANTS	MD	15
BATMAN	GB	1
BATMAN	NES	17
BATMAN RETURNS	MD	26
BATMAN RETURNS	SN	24
BATMAN, REVENGE OF THE JOKER	MD	23
BATTLE OF OLYMPUS	NES	3
BATTLE SQUADRON	MD	18
BATTLE TANK	GB	25
BATTLE UNIT ZEOTH	GB	25
BATTLETOADS	GB	14,24
BATTLETOADS	NES	17,21,22,23
BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS	SN	28
BEST OF BEST	GB	22, 24
BIONIC COMMANDO	NES	14
BLACK BELT	MS	10,25
BLAZING LASERS	TG	11
BLODIA	GB	25
BLUE LIGHTNING	LX	2
BLUE SHADOW	NES	16
BOB	SN	28
BOMBER MAN	TG	17
BOMBER RAID	MS	1
BONANZA BROTHERS	MS	8
BOULDER DASH	GB	17
BOULDER DASH	NES	25
BOXXLE	GB	20
BUBBLE BOBBLE	GB	3,18
BUBBLE BOBBLE	MS	9,10,14
BUBBLE BOBBLE	NES	1,5
BUDOKAN	MD	26
BUGS BUNNY'S CRAZY CASTLE	GB	2, 16
BULLS VS LAKERS & NBA PLAY OFFS	MD	20
BURAI FIGHTER	NES	5
BURAI FIGHTER DE LUXE.	GB	2, 9, 20
BURNING FORCE	MD	9,12
BUSTER DOUGLAS BOXING	MD	9
CAPTAIN PLANET	NES	13,21,23
CAPTAIN SILVER	MS	2
CAPTAIN SKYHAWK	NES	11,3
CARMEN SANDIEGO	MD	12
CASINO GAMES	MS	25
CASTLE OF ILLUSION	MS	16
CASTLE OF ILLUSION	MD	1
CASTLEVANIA	GB	10,5,25
CASTLEVANIA 2	GB	25
CASTLEVANIA II	NES	12,3
CENTURION, DEFENDER OF ROME	MD	2,5
COLUMNS	MD	14
COOL WORLD	SN	26,27
CORRECAMINOS	SN	27
CRUE BALL	MD	28
CYBERBALL	MD	2,3
CYBERNATOR	SN	27
CHAKAN:THE FOREVER MAN	MD	24
CHASE HQ	GB	4
CHIP'S CHALLENGE	LX	11
CHIP´S CHALLENGE	LX	3
CHOPLIFTER	MS	1,17
CHOPLIFTER II	GB	8,4
CHUCK ROCK	GG	20,22
CHUCK ROCK	MD	25
DARBLE MADNESS	MD	18
DARIUS	SN	25
DARIUS 2	MD	25
DARIUS TWIN	SN	18
DAVID ROBINSON BASKETBALL	MD	25
DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT	MD	14
DEAD ANGLE	MS	9
DECAPATTACK	MD	10,11
DESAFIO TOTAL	NES	3
DESERT STRIKE	MD	14,22
DESERT STRIKE	SN	25
DEVIL'S CRUSH	TG	10, 13
DICK TRACY	NES	3
DONALD IN THE LUCKY DIME CAPER	GG	21
DOUBLE DRAGON	MS	1
DOUBLE DRAGON II	NES	1,3
DRAGON BALL Z 16 MG	SN	26
DRAGON CRYSTAL	GG	5, 25
DRAGON SPIRIT	TG	16
DRAGON'S LAIR	GB	25
DRAGONS LAIR	SN	17
DUCK HUNT	NES	8
DUCK TALES	NES	1,5
DYNABLASTER	GB	5
DYNAMITE DUX	MS	25
E.A. HOCKEY	MD	4, 18
ECCO THE DOLPHIN	MD	24
ELECTROCOP	LX	13,1
ENDURO RACER	MS	1
ESWAT	MD	25
EVANDER HOLYFIELD´S "REAL DEAL"	MD	19
EXHAUST HEAT	SN	20,22
F-1 RACE	GB	12
F-ZERO	SN	14
F1 EXHAUST HEAT	SN	23
FACTORY PANIC	GG	12,25
FANTASIA	MD	4,15
FATAL FURY	MD	21,26
FATAL FURY	NG	23
FAXANADU	NES	25
FINAL FIGHT	SN	17
FLASHBACK	MD	23,26,27
FORGOTTEN WORLDS	MD	1
FORTRESS OF FEAR	GB	11,17
GAIN GROUND	MS	1,22,23
GAIN GROUND	MD	2,13
GALAXY FORCE	MS	19
GARGOYLE'S QUEST	GB	1, 4, 7,12
GATES OF ZENDOCON	LX	9,4
GAUNTLET	LX	3
GAUNTLET	MS	4
GAUNTLET	NES	18
GAUNTLET II	GB	11,18
GHOST AND GOBLINS	NES	17
GHOSTBUSTERS	MS	7,25
GHOSTSBUSTERS	MD	1
GHOULS 'N GHOSTS	MD	8
GHOULS'N GHOSTS	MS	14
GHOULS'N GHOSTS	MD	1
GLOBAL GLADIATORS	MS	28
GLOBAL GLADIATORS	MD	26
GOAL	NES	2
GODS	MD	28
GODZILA	NES	25
GODZILLA	GB	15,17
GOLDEN AXE	MS	1,18
GOLDEN AXE	MD	2,3
GOLDEN AXE II	MD	9,12,16
GOLF	GB	2,3
GOOF TROOP	SN	27
GOONIES	NG	18
GOONIES 2	NES	15, 18
GP MONACO	MD	1
GRADIUS	SN	19
GRADIUS III	SN	20
GREMLINS 2	NES	14,3
GUERRILLA WAR	NES	11
GYNOUG	MD	10,17
HARD DRIVING	LX	8
HELLFIRE	MD	13
HERZOG ZWEI	MD	12
HOOK	GB	19
HOOK	MCD	28
HOOK	NES	21
IKARI WARRIORS	NES	2,4
INDIANA JONES	MS	19
INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE	MD	26
IRONSWORD	NES	8,4
ISOLATED WARRIOR	NES	4
JACKIE CHAN	NES	17
JACKIE CHAN'S ACTION KUNG FU	NES	10
JAGUAR XJ 220	MCD	27
JAMES BOND JR.	SN	25
JAMES BOND. THE DUEL	MS	26
JAMES POND	MD	3
JJ AND JEFF	TG	16
JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL	MD	3,11
JURASSIC PARK	MD	27,27
KENSEIDEN	MS	8,11
KICKLE CUBICLE	NES	7,12
KID CHAMELEON	MD	22
KIRBY'S DREAM LAND	GB	18
KIRBY'S DREAMLAND	GB	19
KLAX	GG	21
KLAX	MD	12
KRUSTY'S FUN HOUSE	GG	24
KRUSTY'S FUN HOUSE	SN	21
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	MD	25
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	MD	27
LAST BATTLE	MD	4
LEMMINGS	GG	26
LEMMINGS	MS	23
LEMMINGS	NES	24
LHX ATTACK CHOPPER	MD	25
LITTLE NEMO: DREAM MASTER	NES	10,18
LOCK'N CHASE	SN	24
LOS SIMPSONS	NES	9
LOTUS TURBO CHALLENGE	MD	19,27
LOW G MAN	NES	12,15
LOW-G-MAN	NES	12
LUCKY DIME CAPER	GG	28
MAGIC SWORD	NES	28
MARIO IS MISSING	SN	26, 29
MARVEL LAND	MD	15
MASTER OF DARKNESS	MS	20
MAZIN WARS	MD	27
MEGA MAN 2	NES	19,3, 9
MEGAMAN	GB	9
MEGAMAN 3	NES	14,17
MEGAMAN 4	NES	22,
MEGAMAN II	GB	15,25
MEGAMAN: DR. WILTH REVENGE	GB	8, 10
MERCENARY FORCE	GB	20
MERCS	MD	25
METROID	NES	6,15,4
MICKEY MOUSE	GB	15
MICKEY MOUSE	GG	3
MICKEY MOUSE	NES	4
MICROMACHINES	NES	28
MIGHT & MAGIC	MD	5
MISSION: IMPOSSIBLE	NES	13
MOONWALKER	MD	1,8,16
MORTAL KOMBAT	GG	28
MORTAL KOMBAT	MS	26













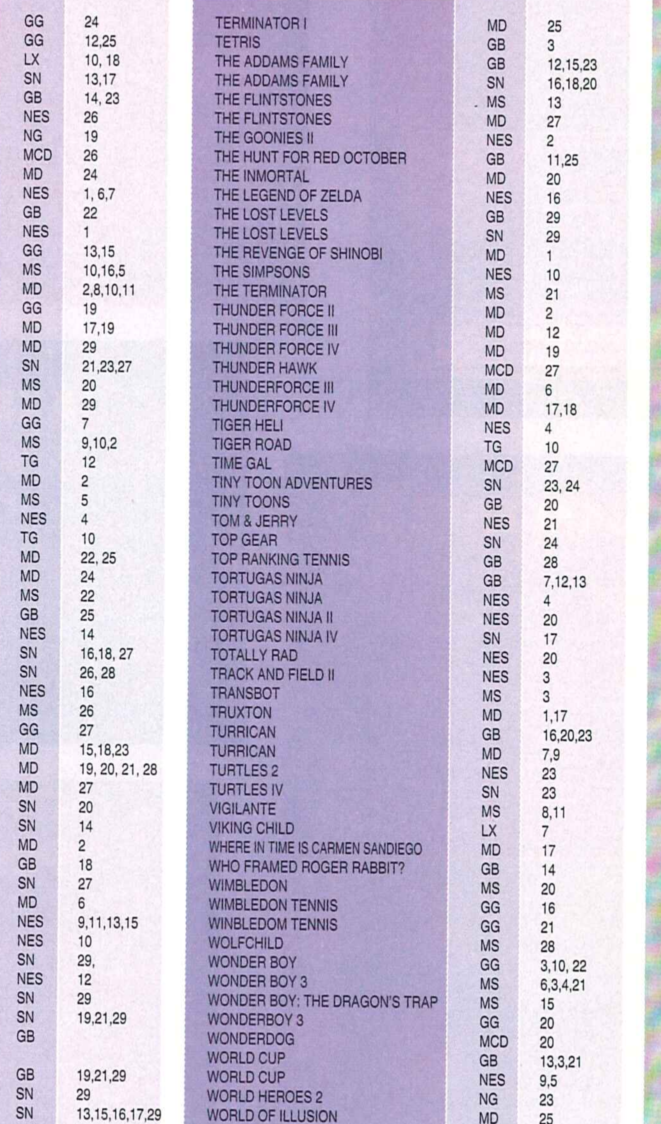


¡Ahora también puedes pedir estas fantásticas tapas para tener toda tu colección encuadernada!

950 Ptas.

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
MS PACMAN	LX	2,2
MY HERO	MS	3
NEMESIS	GB	8,9,2
NEMESIS 2	GB	14
NINJA GAIDEN	GG	11,24
NINJA GAIDEN	MS	18
NINJA SPIRIT	TG	13
NES WORLD CUP	GB	17,23
OUT RUN	GG	10,23
OUT RUN	MS	19
OUT RUN	MD	7,8,8
P.O.W.	NES	12
PACMANIA	MS	7,18,21,23
PANZA KICK BOXING	TG	17
PAPER BOY II	SN	18
PARODIUS	SN	25
PC KID II BONK'S REVENGE	TG	9
PENGO	GG	9
PHELIOS	MD	16
PILOTWINGS	MS	20
PIN-BOT	NES	7
PINBALL DEVIL'S CRUSH	TG	7
PIPE DREAM	GB	7,1
PIT-FIGHTER	MD	14
POPULOUS	MS	7,5
POPULOUS	MD	20
POWER BLADE	NES	8
POWER STRIKER	MS	20
PREDATOR 2	MS	23
PREDATOR 2	MD	21
PREDATOR II	MD	15
PRINCE OF PERSIA	GB	21,22
PRINCE OF PERSIA	GG	18,23
PRINCE OF PERSIA	SN	19,23
PRO WRESTLING	MS	22
PROBOTECTOR	GB	19
PROBOTECTOR	NES	1
PSICHOSIS	TG	20
PSYCHIC WORLD	GG	8,11,3,18
PUNCH OUT	NES	3,4
PUT Y PUTTER	GG	25
PUTT , PUTTER	GG	9
QUAACKSHOT	MD	7
QUACKSHOT	MD	7
R-TYPE	GB	14
R-TYPE	MS	9,2
RACKET ATTACK	NES	7
RAD RACER	NES	1,24,28
RAINBOW ISLANDS	NES	8,15
RAMPAGE	MS	2
RASTAN	GG	26
RASTAN	MS	1
RATTLE AND ROLL	NES	7
REGRESO AL FUTURO II	MS	10, 24
RISKY WOODS	MD	21
RIVAL TURF	SN	17
ROAD AVENGER	MCD	26
ROAD RASH	MD	7,15
ROBOCOD	MD	8
ROBOCOD: JAMES POND II	MD	10
ROBOCOP	NES	6,9,3,5,19
ROBOCOP 2	GB	8,22,23,26
ROBOCOP 3	SN	25
ROGER RABBIT	GB	21
ROLLING THUNDER	MS	24
ROLLING THUNDER II	MD	17
SALAMANDER	NES	9
SCRAMBLE SPIRITS	MS	8
SCRAPYARD DOG	LX	8
SHADOW DANCER	MD	1
SHADOW OF THE BEAST	MS	15,17
SHADOW WARRIORS	GB	17,21
SHERLOCK HOLMES	MCD	28
SHINOBI	GG	7,4
SHINOBI	MS	1,17
SHINOBI II	GG	19
SILPHEED	MCD	27
SIMCITY	SN	17

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
SKWEEK	GG	24
SLIDER	GG	12,25
SLIME WORLD	LX	10, 18
SMASH TV	SN	13,17
SNOW BROS. JR.	GB	14, 23
SNOW BROTHERS	NES	26
SOCCER BROWL	NG	19
SOL FEACE	MCD	26
SOL-FEACE	MD	24
SOLAR JETMAN	NES	1, 6,7
SOLOMON'S CLUB	GB	22
SOLOMON´S KEY	NES	1
SONIC	GG	13,15
SONIC	MS	10,16,5
SONIC	MD	2,8,10,11
SONIC 2	GG	19
SONIC 2	MD	17,19
SONIC 2	MD	29
SONIC BLASTMAN	SN	21,23,27
SONIC II	MS	20
SONIC	MD	29
SPACE HARRIER	GG	7
SPACE HARRIER	MS	9,10,2
SPACE HARRIER	TG	12
SPACE HARRIER II	MD	2
SPIDERMAN	MS	5
SPIDERMAN	NES	4
SPLATTER HOUSE	TG	10
SPLATTER HOUSE 2	MD	22, 25
SPLATTERHOUSE 3	MD	24
SPY VS SPY	MS	22
STAR TREK	GB	25
STAR WARS	NES	14
STREET FIGHTER II	SN	16,18, 27
STREET FIGHTER II TURBO	SN	26, 28
STREET GANGS	NES	16
STREET OF RAGE	MS	26
STREETS OF RAGE	GG	27
STREETS OF RAGE	MD	15,18,23
STREETS OF RAGE II	MD	19, 20, 21, 28
SUNSET RIDERS	MD	27
SUPER CASTELVANIA 4	SN	20
SUPER GHOULS'N GHOSTS	SN	14
SUPER HANG ON	MD	2
SUPER HUNCHBACK	GB	18
SUPER JAMES POND	SN	27
SUPER LEAGUE	MD	6
SUPER MARIO 3	NES	9,11,13,15
SUPER MARIO BROS	NES	10
SUPER MARIO BROS 2	SN	29,
SUPER MARIO BROS 3	NES	12
SUPER MARIO BROS 3	SN	29
SUPER MARIO KART	SN	19,21,29
SUPER MARIO LAND	GB	
7,9,10,16,16,5,29		
SUPER MARIO LAND 2	GB	19,21,29
SUPER MARIO LAND 2	SN	29
SUPER MARIO WORLD	SN	13,15,16,17,29
SUPER MONACO GP	MD	5,7
SUPER MONACO GP 2	GG	17
SUPER OFF ROAD	SN	24
SUPER PARODIUS	SN	19,19
SUPER PROBOTECTOR	SN	15,24,25
SUPER R-TYPE	SN	11,13
SUPER SHINOBI III	MD	27
SUPER SOCCER	SN	15
SUPER SPY HUNTER	NES	14
SUPER STAR WARS	SN	22,27
SUPER STRIKE EAGLE	SN	24,26
SUPER TURRICAN	SN	27
SUP´ER MARIO WORLD	SN	29
T.M.H.T.	GB	1
TAZ-MANIA	MD	14,16
TAZMANIA	MS	26
TEAM USA BASKETBALL	MD	16
TENNIS	GB	10,13,19
TENNIS ACE	MS	2,4
TERMINATOR 2	GB	8,12,25



TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
TERMINATOR I	MD	25
TETRIS	GB	3
THE ADDAMS FAMILY	GB	12,15,23
THE ADDAMS FAMILY	SN	16,18,20
THE FLINTSTONES	MS	13
THE FLINTSTONES	MD	27
THE GOONIES II	NES	2
THE HUNT FOR RED OCTOBER	GB	11,25
THE INMORTAL	MD	20
THE LEGEND OF ZELDA	NES	16
THE LOST LEVELS	GB	29
THE LOST LEVELS	SN	29
THE REVENGE OF SHINOBI	MD	1
THE SIMPSONS	NES	10
THE TERMINATOR	MS	21
THUNDER FORCE II	MD	2
THUNDER FORCE III	MD	12
THUNDER FORCE IV	MD	19
THUNDER HAWK	MCD	27
THUNDERFORCE III	MD	6
THUNDERFORCE IV	MD	17,18
TIGER HELI	NES	4
TIGER ROAD	TG	10
TIME GAL	MCD	27
TINY TOON ADVENTURES	SN	23, 24
TINY TOONS	GB	20
TOM & JERRY	NES	21
TOP GEAR	SN	24
TOP RANKING TENNIS	GB	28
TORTUGAS NINJA	GB	7,12,13
TORTUGAS NINJA	NES	4
TORTUGAS NINJA II	NES	20
TORTUGAS NINJA IV	SN	17
TOTALLY RAD	NES	20
TRACK AND FIELD II	NES	3
TRANSBOT	MS	3
TRUXTON	MD	1,17
TURRICAN	GB	16,20,23
TURRICAN	MD	7,9
TURTLES 2	NES	23
TURTLES IV	SN	23
VIGILANTE	MS	8,11
VIKING CHILD	LX	7
WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO	MD	17
WHO FRAMED ROGER RABBIT?	GB	14
WIMBLEDON	MS	20
WIMBLEDON TENNIS	GG	16
WINBLEDOM TENNIS	GG	21
WOLFCHILD	MS	28
WONDER BOY	GG	3,10, 22
WONDER BOY 3	MS	6,3,4,21
WONDER BOY: THE DRAGON'S TRAP	MS	15
WONDERBOY 3	GG	20
WONDERDOG	MCD	20
WORLD CUP	GB	13,3,21
WORLD CUP	NES	9,5
WORLD HEROES 2	NG	23
WORLD OF ILLUSION	MD	25
WORLD WRESTLING	NES	8
WWF	NES	13
WWF SUPERSTARS	GB	6
YOSHI'S COOKIE	NES	27
ZAXXON 3-D	MS	12







Para conseguir los números que necesitas o las tapas para encuadernar Hobby Consolas, llama a los Teléfonos (91) 654 84 19 / 654 72 18 de 9 a 14 y de 16 a 18,30 h. o bien envía el cupón de números atrasados y tapas que aparece en la solapa de la revista.

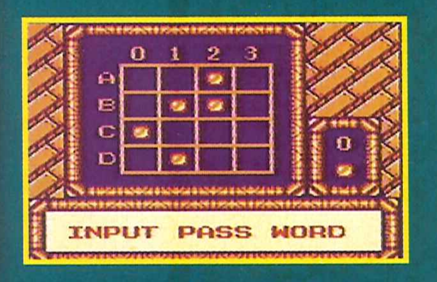
LASERS

MEGAMAN III



PASSWORDS.

NIVEL 1: AO, A1, A3, B3, D2.
NIVEL 2: B3, C1, C3, D1, D2.
NIVEL 3: A3, B3, C2, C3, D2.
NIVEL 4: A1, B0, B1, C1, D1,
NIVEL 5: A2, B1, B2, C0, D1.



SONIC CD

NIVELES Y ESCENARIOS OCULTOS:

Tras acceder a la pantalla del Sound Test (para los olvidadizos o descuidados ABAJO ABAJO ABAJO IZQ. DRCH. y A en la pantalla del título) introduce estos códigos y...

FM:07 PCM:07 DA:07
FM:42 PCM:04 DA:21
FM:42 PCM:03 DA:01
FM:44 PCM:11 DA:09
FM:46 PCM:12 DA:25

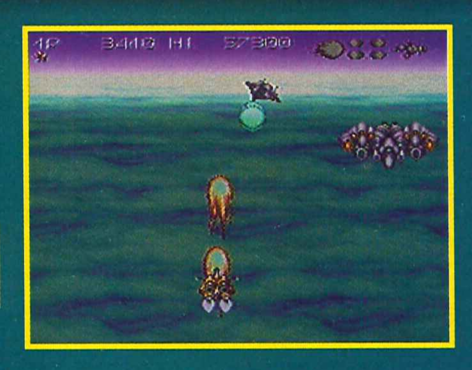




AXELAY



SALTAR EL NIVEL:
Cuando estés disparando, pulsa ARRIBA y ABAJO repetidamente y fase terminada.



TOE JAM EARL 2

PASSWORDS:

3	R-F411W9Q986
5	PJ04EK-5WT82
7	MW0WEE6JRVF7
9	VADNEHF9807L
11	MWAAKI8MDT76
13	LHWLXH44C00R
15	FIINEHNWOQ73



PRINCE OF PERSIA

MUCHOS CÓDIGOS:
En cualquier momento, pausa el juego y pulsa:
CACBBACC: para tener una barra de energía suplementaria.
AABACAAC: para abrir todas las puertas de un nivel.
ABACCCACB: para hacer totalmente visible la pantalla.
BAABCBBB: para provocar un temblor de tierra.
ABABCCACB: para acabar con todos los guardias.

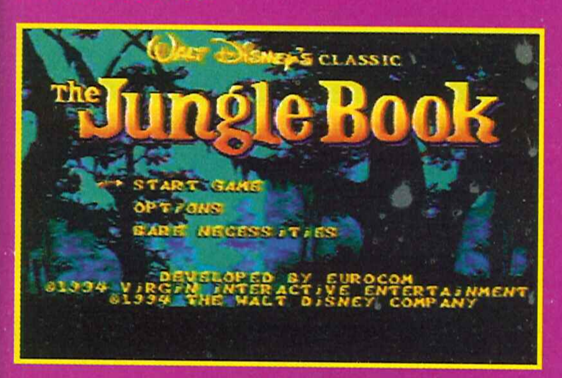




& PHASERS

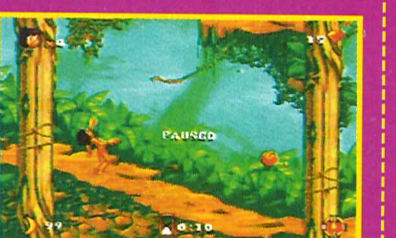
THE JUNGLE BOOK

Seguro que estabas esperando estos trucos desde que salió el juego. ¡No me extraña! Un cartucho tan salvaje como éste, en ocasiones puede resultar muy peligroso y complicado. Pero no sufras más, pues aquí tienes todos esos trucos que anhelabas. Lo único que debes hacer para realizarlos es pausar en cualquier punto del juego y seguir las instrucciones:





RECUPERAR EL TIEMPO Y LAS ARMAS:
Pulsa ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQ., DRCH., IZQ., DRCH., B y A (nuestro conocido código Konami), y recobrarás el tiempo perdido y todas tus armas .

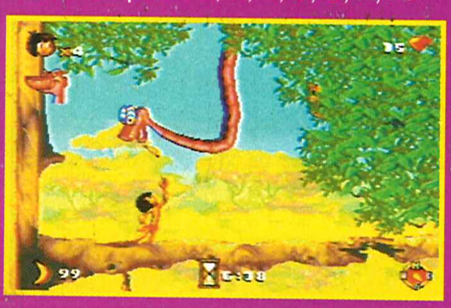


¡SÓLO 10 SEGUNDOS!:
Si necesitas más tiempo porque sólo tienes 10 segundos, el código es A, B, B, A, A, B, B, A.

SHERE KHAN:
Para luchar contra tu peor enemigo, Shere Khan, sólo tienes que pulsar A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B.

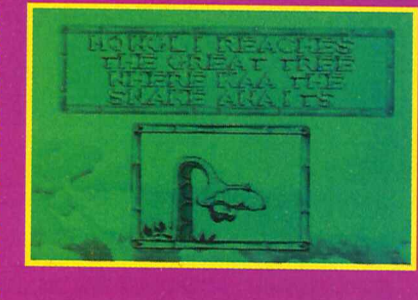


APARECER AL LADO DE KAA:
Esta vez pulsa C, A, A, B, C, A, A.





SORPRESA:
Pulsa IZQ, A, DRCH., ABAJO, B, A, IZQ., IZQ., C, DRCH., ARRIBA, ABAJO.



CAMBIANDO DE COLOR:
Pulsando A, B, B, A, C, A, B y B verás la vida de muchos colores diferentes.



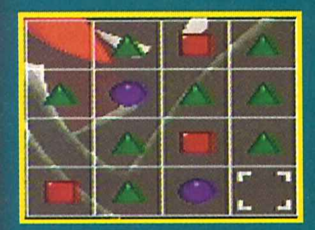
EL FIEL AMIGO BALOO:
El código para llegar de la manera más rápida hasta tu querido amigo es B, A, IZQ., ARRIBA y ARRIBA.

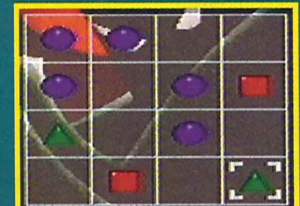


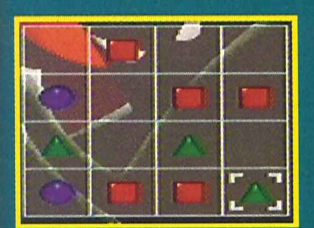
LASERS

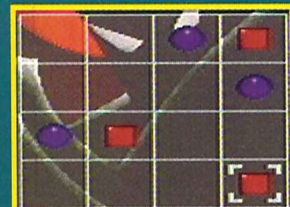
THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN

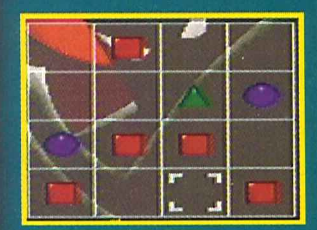
PASSWORDS

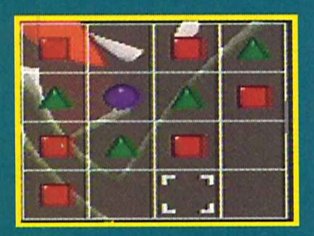


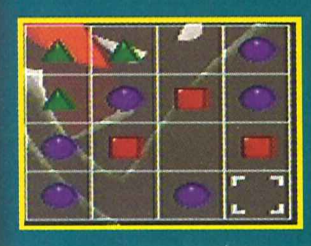












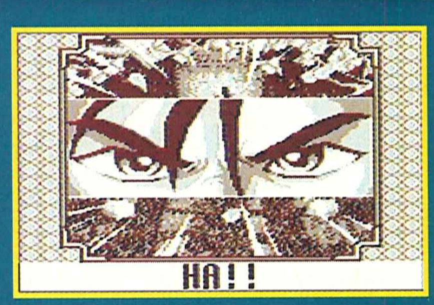


ECCO THE DOLPHIN



NUESTRA QUERIDA AMIGA LA BALLENA:
Si te sitúas al lado de la ballena en el décimo nivel y pulsas ARRIBA, A, ABAJO, IZQ., B, IZQ., C, C y ABAJO, recibirás una buena sorpresa.

SAMURAI SHODOWN



TRES NUEVOS PERSONAJES:
Cuando en la demo la cara de HAO-MARU desaparezca, pulsa tres veces seguidas SELECT, pero muy deprisa.
Sólo tendrás el premio si eres el más rápido.



URBAN STRIKE



PASSWORDS:

BAJA OILS RIGS	CR7C9LB7CHX
MÉXICO	9GR63XYWVXL
SAN FRANCISCO	NWDR7SKB7S9
NEW YORK	L67KGRPFGR3
LAS VEGAS	GPVSYNGJYNX
UNDERGROUND	W7SKLP7CDPT



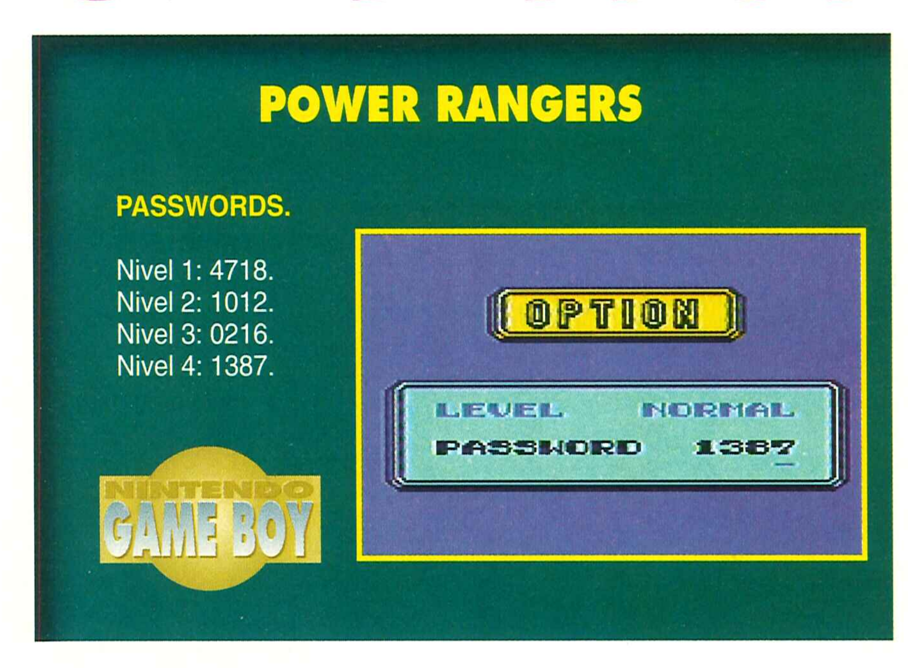
Si introduces como password 9NLGBW6SYL, entrarás en un nivel secreto donde te esperan un montón de sorpresas. Buena suerte.

Q*BERT



FÁCIL, FÁCIL:
Nada de passwords raros ni de combinaciones difíciles. Sólo tienes que pulsar DERECHA, ARRIBA, B, A, ABAJO, ARRIBA y B en la pantalla del título. Después las cosas serán, como te decimos, muy, muy fáciles.

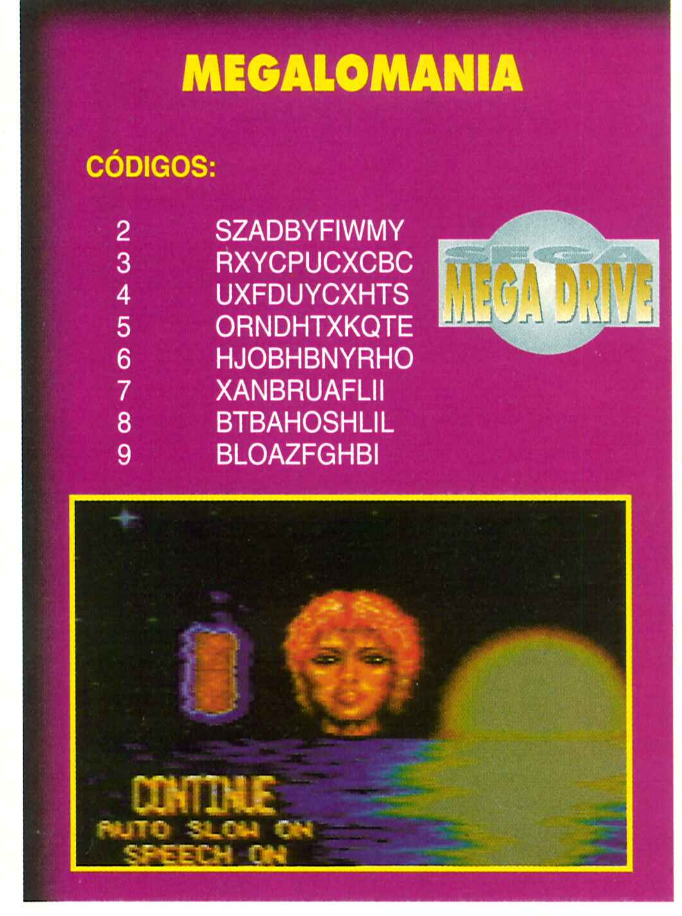
& PHASERS



POWER RANGERS

PASSWORDS.

Nivel 1: 4718.
Nivel 2: 1012.
Nivel 3: 0216.
Nivel 4: 1387.



MEGALOMANIA

CÓDIGOS:

2	SZADBYFIWMY
3	RXYCPUCXCBC
4	UXFDUYCXHTS
5	ORNDHTXKQTE
6	HJOBHBNYRHO
7	XANBRUAFLII
8	BTBAHOSHLIL
9	BLOAZFGHBI

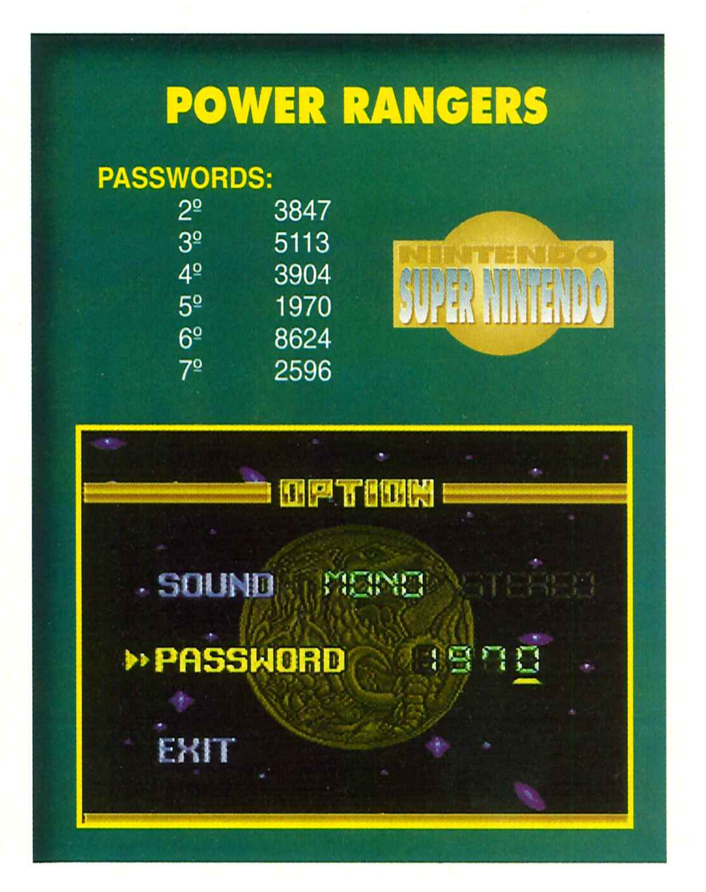


SONIC & KNUCKLES

JUGAR CON EL PRIMER SONIC:
Inserta en tu SONIC & KNUCKLES el cartucho SONIC THE HEDGEHOG, y cuando salgan en pantalla Sonic, Tails, Knuckles y Robotnik presiona A, B y C simultáneamente. Accederás mediante passwords a fases especiales del estilo SONIC 3.

Level 30: 3659 8960 3263
Level 31: 3897 4614 1116
Level 32: 3208 2533 7788
Level 33: 2994 1761 0172
Level 34: 3673 9888 9404
Level 35: 2944 5155 4236
Level 36: 3629 6970 4380
Level 37: 3072 0223 8396
Level 38: 3762 5725 9452
Level 39: 3033 0992 4284
Level 40: 3718 2807 4428
Level 41: 2817 0087 0076
Level 42: 3518 2963 2956
Level 43: 2788 8229 7788
Level 44: 3474 0044 7932
Level 45: 2916 3298 1948
Level 46: 3606 8800 3004
Level 47: 2877 4066 7836
Level 48: 3562 5881 7980
Level 49: 3348 5109 0364
Level 50: 4028 3236 9596

GRACIAS A ADÁN SANTOS (S/C DE TENERIFE)



POWER RANGERS

PASSWORDS:

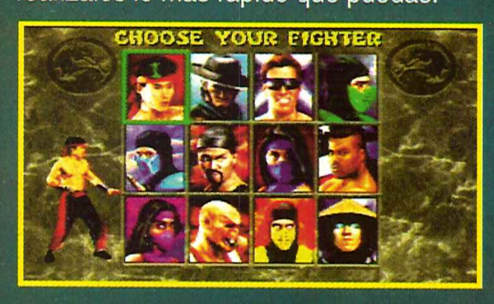
2º	3847
3º	5113
4º	3904
5º	1970
6º	8624
7º	2596

LASERS & PHASERS

MORTAL KOMBAT II

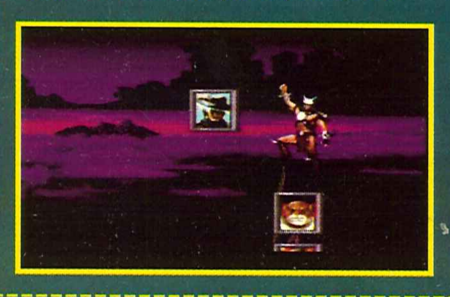
Nunca pensaste en encontrarte con estos trucos. Pues aquí están. Sí, hemos conseguido para ti una colección de otros 7 trucazos, que te harán disfrutar de este juego todavía más que antes. Todos los trucos se realizan en la misma pantalla, en la de elección de personaje, y no desesperes aunque no te salgan al principio. Incluso un experto en trucos puede tener problemas. Ten paciencia y realízalos lo más rápido que puedas.







LUCHAR DIRÉCTAMENTE CON SHAO KHAN:
El código es DRCH., ARRIBA, ARRIBA, DRCH., IZQ., SELECT.



CASI INVENCIBLE:
Este código hará que apenas pierdas energía cuando te den y multiplicará la potencia de tus golpes: ABAJO, ARRIBA, DRCH., ARRIBA, IZQ., SELECT.



LUCHA A MUERTE CON SMOKE:
Esta vez el código es ARRIBA, IZQ., ARRIBA, ARRIBA, DRCH., SELECT.

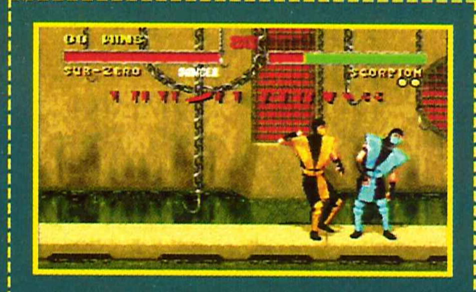



LUCHA CON JADE:
Con sólo presionar ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQ., DRCH., SELECT, lucharás con la "encantadora" Jade.





KINTARO:
Para luchar con él, pulsa ARRIBA, ABAJO, ABAJO, DRCH., DRCH., SELECT.



TIEMPO EXTRA PARA REALIZAR TUS FATALITIES:
Pulsa ARRIBA, ARRIBA, IZQ., ARRIBA, ABAJO, SELECT y tendrás 15 segundos más para ejecutar tus golpes definitivos.



NOOB SAIBOT:
Pulsa IZQ., ARRIBA., ABAJO., ABAJO, DRCH., SELECT si quieres enfrentarte con él.

CYBORG: 00020 00050 :SENTRY

TodoSega, el mejor regalo para estas navidades



Este número de TodoSega es un regalo para todos: Para quienes quieren saberlo todo, un completo reportaje sobre SegaSaturn, la nueva máquina multimedia de Sega. Para los cinéfilos, «Stargate» y «Mickey Mania». Para los que están al día, los nuevos juegos de MD 32X. Para los más hábiles, trucos para terminar «Daffy Duck», «Jungle Book»y «Urban Strike». Para los que les gusta informarse bien, muchas noticias.... Y para todos en general, una revista llena de contenido y sabrosa en noticias. ¡Ya veréis qué regalo!





"Año nuevo, vida nueva". Y eso es lo que hemos hecho exactamente en TodoSega: cambiar la forma y el fondo de buena parte de nuestra revista. Así, encontraréis unas novedades mucho más completas, con más información y opiniones contrastadas, más noticias, mayor cantidad de trucos..... En fin, una auténtica revolución. De verdad.



Elige lo Mejor

Elige TodoSega

Poco tenemos que añadir a lo que decís vosotros en relación al tema de este mes ¿Que opináis de la decisión de Columbia de potenciar el alquiler de sus cartuchos? La verdad es que, como siempre, existen opiniones para todos los gustos, si bien en esta ocasión la mayoría habéis acogido con "relativa" alegría esta medida. En cualquier caso, estos son vuestros veredictos...

-!Un diez para Columbia!.Esta es una de las mejores
noticias que se han escuchado últimamente.Si se pueden
alquilar películas de vídeo,coches,apartamentos...
¿porque Sega y Nintendo se oponen al alquiler de video-
juegos?(Aunque algunos videoclubs no les hayan hecho
demasiado caso)Tienen que comprender que a nosotros,
esto de los videojuegos,nos encanta y que un juego no
se compra así como así y menos ahora,que los precios de
los juegos están por las nubes.Sega y Nintendo nunca
deberían oponerse porque la gente que quiere imiciarse
en este mundo normalmente,se decide porque sus amigos
le han dejado jugar o porque se ha alquilado un video-
juego y una videoconsola.Y la gente que quiere decidirse
por un videojuego,se lo alquila y si le gusta se lo
compra.
Columbia ha hecho bien y esto le beneficiará,todo lo
contrario que a Sega y a Nintendo.Esto demuestra que lo
único que les interesa es el dinero,pero si piensan lo
contrario que se olviden de los videoclubs y les dejen
alquilar juegos en paz.Si lo que quieren es garantizar-
nos la diversión ya saben lo que les toca.
firmado:
DAMN HIM (14 años)Martorell,Barcelona

(CIERTAS EMPRESAS DEBERIAN LEER ESTAS CARTAS).

Damh Him. 14 años (Martorell, Barcelona)

"Esta es una de las mejores noticias que se han escuchado últimamente. Si se pueden alquilar películas de vídeo, apartamentos, coches... ¿porqué Sega y Nintendo se oponen al alquiler de videojuegos?

...Tienen que comprender que esto de los videojuegos nos encanta y que un juego no se compra así como así y menos ahora que los precios están por las nubes".

Pablo Rodrigo. 13 años. (Alcorcón, Madrid)

"Columbia ha tenido muy buena idea con el alquiler de videojuegos ya que se beneficia a sí misma, a las tiendas y a todo el mundo, y las demás marcas tendrían que hacer lo mismo y tomar ejemplo de esta gran proeza de Columbia"

Yo, Pablo Rodrigo, pienso que Columbia ha
dado en el clavo sobre este tema. Para em-
pezar, he de decir que muchas de las personas
que tienen juegos malos, es porque han ido
a comprarse un juego a la tienda y escogen uno
al azar. Esto ocurre cuando dicha persona no
conoce ese juego, no lo ha mirado en vuestra re-
vista, o no se lo ha ALQUILADO. Si se lo hubiera
alquilado, habría visto cómo es el juego y si le
gustaba o no.
Por otra parte, hay gente que no puede com-
prarse juegos, y por eso, se los alquilan sabien-
do que si se lo hubieran comprado, les costaría un
precio que no podían conseguir, y habrían jugado
igual que alquilado. Además, después de todo, la gen-
te con dinero también alquila cartuchos por esto mismo.
Resumiendo, Columbia ha tenido muy buena i-
dea con el alquiler ya que se beneficia a sí
misma, a las tiendas y a todo el mundo, y las
demás marcas tendrían que hacer lo mismo y
tomar ejemplo de esta gran proeza de Columbia.
P.D.: FELICIDADES POR VUESTRA REVISTA. TENGO 13 AÑOS

ACABO DE HOJEAR LAS PRIMERAS PÁGINAS DE LA
REVISTA HOBBY-CONSOLAS, Y LEO CON SORPRESA
PRIMERO, Y POSTERIORMENTE CON INDIGNACIÓN, ESA
BREVE NOTICIA ANUNCIANDO QUE "COLUMBIA" VE VIABLE
APLICAR EL ALQUILER DE VIDEOJUEGOS (OFICIALMENTE,
CLARO).
NO ES DE RECIBO AÑADIR QUE ESTA PRÁCTICA (EL AL-
-QUILER) SE VIENE REALIZANDO SISTEMÁTICAMENTE POR
MUCHOS VIDEOCLUBES DE TODA ESPAÑA TIEMPO HA....
(PUEDO CITAR EN ALMERÍA MÁS DE 3, COMO POCO).
EL MOTIVO DE MI SORPRESA AL HACER ESTA LECTURA
ES QUE UNA COMPAÑÍA (UNA, AL MENOS DE MOMENTO) HAYA
DADO ESTE "TERRIBLE" PASO.
NO ME CABE LA MENOR DUDA DE QUE LAS DEMÁS COMPA-
-ÑÍAS LA SEGUIRÁN, MÁS TEMPRANO QUE TARDE, PORQUE EL
MERCADO MANDA.
INCLUSO VOSOTROS, QUE CONTINUAMENTE ANDÁIS RASGÁNDOOS
LAS VESTIDURAS EN PRO DE VUESTROS AMOS, CUANDO
HACÉIS ALGÚN COMENTARIO EN PRO O EN CONTRA DE CUAL-
-QUIER ACONTECIMIENTO DE PARECIDA ÍNDOLE, Y SEGÚN SO-
-PLE EL VIENTO, RATIFICÁIS ESTO QUE ESCRIBO (AL ME-
-NOS, SEGÚN MI MODESTA OPINIÓN.)
ESTÁ MUY BIEN DENUNCIAR:
- LA PIRATERÍA ES DELITO, PORQUE BLA, BLA...
- NO ES RECOMENDABLE COMPRAR CARTUCHOS IMPORTADOS,
PORQUE AL FINAL SALEN MÁS CAROS, BLA, BLA...
- PORQUE LOS ADAPTADORES NO SIRVEN, Y CUANDO
SIRVEN, A LA LARGA NOS ESTROPEAN LA CONSOLA, BLA, BLA.
- PORQUE, EN RESUMIDAS CUENTAS, BLA, BLA, BLA...

Enrique García Usero e Hijo. 35 y 6 años (Almería)

"...El motivo de mi sorpresa al hacer esta lectura es que una compañía haya dado este "terrible" paso. No me cabe la menor duda de que las demás compañías la seguirán, más temprano que tarde, porque el mercado manda.

Incluso vosotros, que contínuamente andáis rasgándoos las vestiduras en pro de vuestros AMOS, cuando hacéis algún comentario en pro o en contra de cualquier acontecimiento de parecida índole y, según sople el viento, ratificáis esto que escribo...

La forma de acabar con los precios abusivos es darles caña a las multinacionales... Un rotundísimo ¡¡Sí!! al alquiler de videojuegos, con o sin vuestra aprobación. Y a ver si sóis capaces de independizaros un poco, que ya cantáis mucho"

Nota de H.C.: Uno: nosotros -hasta el número anterior-, nunca nos habíamos manifestado ni a favor ni en contra del alquiler de videojuegos. Era algo totalmente ilegal, y punto.

Dos: Columbia no nos ha pedido nada, todo lo que digamos y hagamos en relación a este tema lo haremos porque nosotros lo consideremos oportuno.

Y tres: Nos hemos quedado solos apoyando esta medida de Columbia. Mira a ver si alguien más se ha "mojado" con este tema como lo hemos hecho nosotros.

Juan Antonio Mayor (Murcia)

"Si el ejemplo cunde sería una excelente idea, pero si Columbia es la única que da el paso hacia adelante (que es bastante posible), sería una total périda de esfuerzo para ella, ya que si yo le echo el ojo a un videojuego y quiero alquilarlo, lo alquilo sea de Columbia, de Konami o de Paco´s Ilegality...".

RESPUESTA: Depende. Si el ejemplo cunde, sería una
excelente idea, pero si Columbia es la única que da el
paso hacia adelante (que es bastante posible), sería
una total pérdida de esfuerzo para ella, ya que si
yo le hecho el ojo a un videojuego y quiero alquilarlo,
lo alquilo sea de Columbia, de Konami o de
Paco's ilegality. Pero puestos a alquilar un juego
cualquiera, preferiría alquilar uno oficial a uno
importado. Ahora sólo falta que el resto de aficionados
piensen igual.
En principio la idea no es mala, pero esto
lo único que nos va a influir a la hora de alquilar
el videojuego que deseamos es que sea uno no oficial,
o por casualidad, uno distribuido por Columbia.
Si yo fuera el director de este proyecto
me plantearía dos veces si realmente valdría la pena
llevar esto a cabo, y si va a influir al consumidor o no.

ces de nada quería felicitaros por la gran ... vídeo que regalásteis de Donkey Kong Country (impresiona... grano. En la HC Nº 39 había una notícia que decía que Co- potenciaba el alquiler de videojuegos, y lo mismo pude leer en texto de televisión. Esta decisión me parece bien, pero al iempo no me acaba de convencer.
ce bien porque puedes tener un juego en casa unos días, hasta lo termines, y así no tener que pagar las 10.000 o 12.000 ptas. juego cuesta. Tambien me parece bien porque así se benefi- res factores: Columbia, los videoclubes y la empresa del vi- go (Nintendo o Sega u otras). Pero todo ello me convence por- 50% de las ganancias debería ir para la empresa, y el otro ue se lo repartan Columbia y los videoclubes.

otro lado, no me acaba de convencer porque hay juegos en que compañías tienen puestas esperanzas de que se vendan mucho, y ue hace el alquiler es ayudar a que se pierdan ventas y se trai- muchos cartuchos a España para luego no venderlos todos con lo se pierde una gran cantidad de dinero.

pensado que una gran idea sería que se alquilasen los juegos que están un poco anticuados y no se han vendido, así, con los car- chos antiguos que ya no se venden, se podría poner una sección en s videoclubes para alquilar cartuchos antiguos, para el recuerdo.

sta es mi opinión acerca del alquiler de videojuegos, y si Columbia ensara un poco, podrían poner en práctica el sistema dicho anterior- ente, que a lo mejor, da buenos resultados.

Moisés Castrillo. 16 años. (Cantillana. Sevilla)

"Esta decisión me parece bien, pero al mismo tiempo no me acaba de convencer.

...no me acaba de convencer porque hay juegos en que las compañías tienen puestas muchas esperanzas y lo que hace el alquiler es ayudar a que se pierdan ventas...

He pensado que sería una gran idea que se alquilasen los juegos que ya están un poco anticuados y no se han vendido..."

Estoy completamente asombrado con la decisión de COLUMBIA, no me entra en la cabeza que una distribuidora potencie el alquiler de videojuegos, ¿pero que pasa?, ¿es que van de suicidas o que?.

Para empezar COLUMBIA debía de saber que el alquiler de juegos les perjudica mas que beneficia, uno un poco mañoso puede alquilar un juego un fin de semana, pasarselo y quitarse de encima el vicio que le producía el tenerlo. Además de esta manera es mas fácil aun el conseguir juegos "gratis" (y no me dirijo a la nueva maquinita que han sacado que los pasa a discos de 3 1/2), es decir, uno puede estar de viaje en una ciudad cualquiera (ya sea por un viaje de estudios, vacaciones, que pertenezca a un circo ambulante), entrar a un videoclub, hacerse socio con nombre y dirección falsa, alquilar un juego, volver a su ciudad y si te he visto no me acuerdo (y que no me venga nadie con que eso es imposible, que yo lo he hecho mas de una vez con las películas). Resumiendo que COLUMBIA llenara los bolsillos de los chavales con juegos fraudulentos, promoverá la delincuencia y todos nos lo pasaremos muy bien.

Así que y a modo final, diré que esta decisión es maravillosa, **QUE AUN SIGO ESPERANDO EL JUEGO DE AKIRA** y que haber si alquilan también juegos para la GAME BOY, que me ALEGRARÍA mucho (tengo las arcas un poco vacías, ji, ji, ji).

P.D.: Saludos a COLUMBIA y que siga teniendo mas "grandes" ideas como esta, para el bien de todos sus condiscipulos. Y les recomiendo a las demás marcas que hagan lo mismo, estaría muy bien "alquilarse" un DONKEY KONG COUNTRY o un DRAGON BALL Z 3, o algún juego para PC, ESO, SI, QUE ALQUILEN JUEGOS PARA PC, ESTO SERIA YA EL DESPIPORRE. ¡¡¡QUIERO TENER EL CREATURE SHOCK ORIGINAL, ES MUY BONITO!!!, JA, JA, JA, (coño, casi me caigo de la silla con tanta emoción).

Bernardo Martos. 20 años. (Almansa, Albacete)

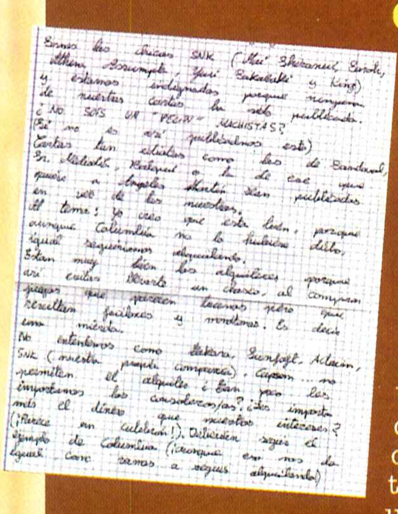
"Estoy completamente asombrado con la decisión de Columbia, no me entra en la cabeza que una distribuidora potencie el alquiler de videojuegos, ¿pero que pasa? ¿es que van de suicidas o qué?

Para empezar Columbia debía de saber que el alquiler les perjudica más que le beneficia...

Resumiendo, que Columbia llenará los bolsillos de los chavales con juegos fraudulentos, promoverá la delincuencia y todos nos lo pasaremos muy bien".

16 (Alcorcón, Madrid)

...la decisión de Columbia es magnífica, pues mis padres tienen un videclub en el que alquilan videojuegos y esta decisión supondrá que hacer esto con los juegos de Columbia dejará de ser ilegal...


¿Que opinais de ....?
Me llamo [illegible], tengo 15 años y yo creo que la decisión de Columbia es magnifica, pues mis padres tienen un videoclub en el que alquilan videojuegos, y esta decisión supondra que hacer esto con los juegos de columbia dejara de ser ilegal y podremos estar al fin tranquilos, pues nosotros pase lo que pase vamos a seguir alquilando video- juegos de todos modos, asi que la negativa de SEGA y NINTENDO me parece ESTUPIDA

...nosotros pase lo que pase, vamos a seguir alquilando videojuegos de todos modos, así que la negativa de Sega y Nintendo me parece estúpida"

Pedro Torrejón (Barcelona)

"...está muy bien que Columbia apruebe el alquiler porque los pobres como nosotros no podíamos disfrutar de los juegos nada más que una vez al año, y la clase media 2 veces, cumpleaños y Reyes...

...con esto, por 200 pts. puedes disfrutar de un montón de títulos y te es más fácil elegir a la hora de comprar...

...quería el Sonic & Knucles para mi cumpleaños y cuando le dije a mi madre que su precio era 11.900 no te digo lo que me dijo. Gracias al alquiler pude jugar.

Las chicas de SNK (Castellón)

"...yo creo que está bien, porque aunque Columbia no lo hubiese dicho, igualseguiríamos alquilando. ...Están muy bien los alquileres porque así evitas llevarte un chasco, al comprar juegos que parecen buenos pero que resultan facilones y monótonos. Es decir, una mierda.

¿Tan poco les importamos los consoleros/as? ¿Les importa más el dinero que nuestros intereses?"

Manuel Carabantes, 13 años. (Madrid)

"...el alquiler es una gran opción para todos aquellos que no podemos permitirnos el lujo de arriesgarnos a comprar un cartucho demasiado corto, fácil o de baja calidad...

...me compré el Super Metroid... y me lo acabé en nueva horas y media... decidí cambiarlo por Stunt Race FX ¡menos mal que me lo compré en El Corte Inglés, si no no me lo cambian! Con esto quiero decir que si yo hubiera podido alquilar el Super Metroid, seguramente no me lo hubiera comprado"

El alquiler de videojuegos es una gran opción para todos aquellos que no podemos permitirnos el lujo de arriesgarnos a comprar un cartucho demasiado corto, fácil o de baja calidad y aguantarnos hasta poder comprar otro.
Hace poco tiempo me compré el Super Metroid y la verdad es que no me sentí defraudado en absoluto, es más, para mi es el mejor videojuego de Super Nintendo hasta la fecha, pero como me lo terminé en nueve horas y media, y ese tipo de juegos mueren cuando los resuelves, decidí cambiarlo por el Stunt Race FX, ¡menos mal que lo compré en el Corte Inglés!, si no no me lo cambian. Yo no puedo comprar un juego que me dure IO horas (nueve y media para ser exacto) , mi humilde paga semanal de 200 pesetas no me lo permite.
Con esto quiero decir que si yo hubiera podido alquilar el Super Metroid antes de invertir IO.000 pesetas en él, seguramente no lo hubiera comprado ante su poca dificultad.
Creo que la decisión de Columbia de potenciar el alquiler de sus cartuchos como si de películas de video se tratase es genial y que todas las compañías y distribuidores de videojuegos deberían tomar ejemplo de Columbia.
Mis más sinceras felicitaciones a Columbia por su acertada decisión y a vosotros que mes ames haceis lo imposible para que ésta magnífica revista salga a la calle.

La Tribuna Abierta del próximo mes va a ser realmente abierta: podéis escribirnos sobre el tema que más os apetezca.

Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
c/De los Ciruelos nº 4
San Sebastian de los Reyes
28700 (Madrid)
Indicando en el sobre
TRIBUNA ABIERTA

La Gran Ocasión

INTERCAMBIOS

CAMBIO portátil Lynx con 4 juegos por Game Boy. Mínimo 2 juegos. Si tienes una Super Nintendo, te regalo un juego de fútbol. Preguntar por Jordi. Si no estoy, deja mensaje en el contestador.
TF:93-3094088.

CAMBIO el juego «Thunder Force IV» de Mega Drive por el «Cool Spot», «Street of Rage II» o «Micromachines» para la misma consola. Interesados, preguntar por Juan José.
TF:956-834464.

ME GUSTARIA cambiar los juegos de Nintendo: «Blaci Manta» y «Ghost and Goblins» por «Faxanadu» o «Zelda». Que estén en perfectas condiciones. Sólo Vigo y alrededores. Preguntar por Daniel.
TF:986-661374.

CAMBIO «Super Probotector» por «Super Mario Kart» con instrucciones y en buen estado. Los que estéis interesados, llamar de 18:30 a 22:00 horas. Preguntar por Dimas.
TF:91-7293285.

CAMBIO los siguientes juegos de Super Nintendo: «Bubsy», «Prince of Persia», «Super Mario Kart», «Dragon Ball»... por otros como: «Zelda», «NBA Jam», «Plok», «Metroid», «Stunt Race FX» o más. Preguntar por Juan Diego.
TF:987-225967.

CAMBIO 4 juegos de Nintendo y una Game Boy + 4 juegos, adaptador a la red y batería recargable, por una Super Nintendo con al menos dos juegos. También cambio el Game Genie de la Nintendo. Preguntar por Gonzalo.
TF:91-4480876.

CAMBIO juego de Super Nintendo, «Super Goal», por cualquiera de estos otros cuatro: «FIFA Soccer», «Dragon Ball Z II», «Saturday Night» o «Slam Masters». Preguntar por Felipe.
TF:93-2651299.

CAMBIO juego «Super Ghouls'n Ghosts» de Super Nintendo, incluyendo manual de instrucciones, por «Zelda» de la misma consola. Los que estéis interesados en el cambio, preguntar por Carlos.
TF:927-532573.

CAMBIO 2 juegos de Mega Drive, «Alien 3» y el «Robocod», por una Game Boy con 1 ó 2 juegos. Llamar de 8:00 a 10:00 horas de la noche y preguntar por Juan.
TF:93-6630936.

CAMBIO consola portátil Game Gear con 7 juegos pero sin las tapas de las pilas, por la Game Boy con diez juegos. Llamar de 6:00 a 8:00 horas. Preguntar por Jordi.
TF:93-7517263.

VENTAS

VENDO Barcode Battler procedente de sorteo completamente nuevo, por sólo 3.000 pesetas (su precio ronda las 9.000 pesetas). Es un juego de rol electrónico larguísimo (usa códigos de barras). Llamar a partir de las 9:30 horas y preguntar por Roberto.
TF:91-4661731.

VENDO consola Nintendo con tres años de uso, con los juegos: «Battletoads», «Super Mario Bros 2» y «Dragon Ninja» por 8.000 pesetas. Llamar después de las 2:00 horas y preguntar por Manuel.
TF:988-747467.

¡OFERTA SUPER! Vendo una Game Boy con siete juegos, entre ellos «Roger Rabbit», «Super Mario Land» y «Batman», por sólo 16.000 pesetas. Preguntar por Luis Carlos.
TF:957-102101.

VENDO consola Super Nintendo + 1 mando + 2 juegos: «Super Mario World» y «Super Soccer». Todo por 10.000 pesetas. Preguntar por Iván.
TF:977-701013.

VENDO Game Boy + 17 juegos: «Zelda», «Wario Land», «Tiny Toon 2», etc. en perfecto estado. Vendo por sólo 25.000 pesetas. Valor real superior a 80.000 pesetas. Preguntar por Miguel.
TF:947-233154.

VENDO consola Mega Drive, 2 mandos, 4 juegos: «Sonic», «Shinobi», «Street of Rage» y «Golden Axe». Los 3 en un cartucho. Lo que quieras por separado, o todo junto por 15.000 pesetas. ¡Negociables! Preguntar por José Paul.
TF:91-6076652.

VENDO 10 juegos de Nintendo por 1.500 pesetas cada uno, o bien la pistola con un juego por 3.000 pesetas. Preguntar por Pablo.
TF:91-8515566.

¡¡ATENCION!! Vendo Menacer de Mega Drive con 6 juegos e instrucciones. Precio a convenir. Interesados, preguntar por Antonio.
TF:957-183077.

VENDO juego «FIFA Soccer» de Super Nintendo. A ser posible, sólo Orense. En excelentes condiciones. Vendo por 8.000 pesetas. ¡Negociables! Interesados, escribir a: Marcos Babarro Quintas, c/Pazos de la Rabeda, 47. 32690 -Taboadela- (Orense).

¡URGENTE! Vendo los juegos: «Super Mario World», «Street Fighter II» y «Dragon Ball Z» por sólo 7.800 pesetas. Sólo Madrid. Los que estéis interesados, llamar a partir de las 18:00 horas. Thank You.
TF:91-6171824.

VARIOS

VENDO O CAMBIO los juegos: «Burai Fighter» y «Pro-Wretsling» de Nintendo. Me llamo Dani. Los que estéis interesados, llamar de 17:50 a 22:50 horas.
TF:977-547866.

¡OFERTON! Vendo los maravillosos juegazos: «Shadow of the Beast», «Enduro Racer», «Alien Storm», «Ghouls'n Ghost» y «Asterix» por sólo 1.990 pesetas cada uno. Preguntar por Miguel Angel.
TF:981-516214.

VENDO O CAMBIO Master System II con los juegos: «Columns», «World Soccer», «Super Mónaco GP», «Aladdin» y «Master of Darkness», por Mega Drive o por 15.000 pesetas. Preguntar por Miguel.
TF:952-500357.

VENDO O CAMBIO consola Nintendo con 3 juegos, 2 mandos y 1 pistola por 6.000 pesetas, con todos los cables y conexiones, o cambio por Game Boy con unos cuantos juegos. Interesados, escribir a: José Pérez Sánchez, c/San Sebastián, 26. 21110 -Aljaraque- (Huelva).

VENDO O CAMBIO el juego «Super Soccer». Lo vendo por 4.500 pesetas o lo cambio por otro de la misma consola. Por favor, llamar sólo tardes. Y sólo desde Barcelona. Preguntar por Javier.
TF:93-4554356.

CAMBIO «Eternal Champions» por «Dragon Ball Z» y «Joe Montana III» por «FIFA Soccer». Los vendería por 6.000 pesetas cada uno. Preguntar por Manu. Sólo Madrid.
TF:91-7411989.

CAMBIO Game Boy con 8 cartuchos: «World Cup», «Kirby's Dream Land», «Chuck Rock» y consola compatible con Nintendo con 2 mandos, pistola y 2.000 juegos por Mega Drive con 2 mandos y algún juego. A poder ser de lucha. O vendo todo por unas 28.000 pesetas. Llamar por las tardes. Preguntar por Gonzalo.
TF:949-210377.

VENDO O CAMBIO «Super Kick Off» y «John Madden Football'93» de Super Nintendo. Precio a convenir. Preguntar por Olmo.
TF:926-231191.

CAMBIO «Desert Strike» por «Correcaminos» o «Afterburner II» de Mega Drive. Compro «G-Loc» también de Mega Drive por 3.000 pesetas. Preguntar por José Antonio. Llamar a partir de las 10:00 de la noche.
TF:982-222340.

VENDO «Street Fighter II Turbo» de Super Nintendo por 6.500 pesetas. También vendo Master System, pistola, 5 ó 6 juegos y Nasa con 168 juegos en memoria, pistola y 5 juegos. O lo cambio por Super Nintendo con 4 ó más juegos. Llamar por las tardes. Preguntar por Miguel.
TF:947-265810.

COMPRAS

COMPRO «Road Rash II» y «Super Mónaco GP» por 3.000 pesetas, o cambio por «Mega Game II»,

«Hang-On», «World Cup Italia'90» y «Columns». Preguntar por Óscar. Llamar los sábados de 22:00 a 23:00 horas. Sólo desde Barcelona.
TF:93-6563679.

COMPRO el juego «Goof Troop» de Super Nintendo por 2.500 pesetas. Interesados, mandar una carta a la siguiente dirección:
Pedro Antonio Fernández Fernández, c/Del Mar (Bolnuevo). 30870 -Mazarrón- (Murcia).

COMPRO consola Mega Drive con el juego «Dragon Ball Z» incluido. Precio a convenir. Sólo Málaga. Preguntar por Alberto.
TF:952-263050.

COMPRO «Super Mario Kart» por 2.500 pesetas. ¡Negociables! Quienes estéis interesados, llamar de 18:30 a 22:30 horas. Preguntar por Dimas.
TF:91-7293285.

DESEARIA COMPRAR consola Mega Drive con cualquier juego y un control pad, por aproximadamente 8.000 pesetas. Los que queráis venderla, preguntar por Alan.
TF:943-332254.

COMPRO caja del «FIFA International Soccer» para Super Nintendo por 1.000 pesetas. Interesados, llamar sólo de lunes a viernes al mediodía. Preguntar por David.
TF:91-6912654.

COMPRO el juego «Dragon Ball Z» con caja e instrucciones. Precio negociable. Llamar de lunes a viernes de 5:00 a 6:00 horas. Preguntar por Antonio o por Agustín.
TF:968-661848.

COMPRO caja de «Street Fighter II» y «Super Mario World» por 1.200 pesetas cada una. Los que estéis interesados, llamar de 22:00 a 23:00 horas. Preguntar por Josep.
TF:93-6641678.

COMPRO para consola Mega Drive, siempre que vengan con caja y en buen estado, los juegos «Ghouls'n Ghosts» (por 2.000 pesetas) y «Chuck Rock II» (por 3.000 pesetas). Preguntar por Moisés.
TF:968-790044.

COMPRO juegos de Atari Lynx que estén en buen estado. Los que estéis interesados, llamar a partir de las 17:00 horas y preguntar por Genís.
TF:93-3348432.

CLUBS

QUISIERA cartearme con chicos y chicas que posean alguna consola portátil y que tengan entre 11 y 15 años. Interesados, escribir a: la siguiente dirección:
Jordi Rodríguez Flores, c/Raval, 60-3 2. 08695 -Baga- (Barcelona).

ESTAMOS FORMANDO un club para las consolas Game Boy y Super Nintendo. Habrá de todo: cambios, vídeos, trucos, mapas y más. Si quieres ser socio, escribe a:
Borja del Moral Mieza, c/Alcalde López Casero, 18. 28027 (Madrid).

SI TIENES entre 12 y 99 años, una Game Boy y ganas de escribir, éste es tu club "Turbo Game Boy". Si te haces socio, tendrás carnet, revista, trucos, y muchas cosas más. Preguntar por Gerardo.
TF:987-643862.

¿QUIERES los trucos, juegos y revistas de nuestro club? Pues envía tus datos personales a la dirección que te damos abajo. Tenemos súper ofertas y también juegos Amiga y PC. Jordi Ars Vergés, c/Gaudí, 22. 08399 -Tordera- (Barcelona).

SI QUERÉIS formar parte de un club de Nintendo, Master System y Pc, enviad foto tamaño carnet y datos personales a:
Roc Aguiló, c/Calvo Sotelo, 38-44. 07730 -Alaior- (Menorca).

¿TE GUSTARÍA participar en el sorteo de una consola Mega Drive con los juegos «Street Fighter II» y «Alisia Dragon»? Manda 100 pesetas con tus datos personales a:
Víctor Manuel Crespo Pérez, c/Molino del Lugar, 25-3º A. 04770 -Adra- (Almería).

¡RÁPIDO! Si quieres ser socio del club con más clase, con sorteo de cinco Mega Drive al mes y trucos para todos tus videojuegos, no tienes más que mandar 150 pesetas con tus datos personales a:
Francisco Javier Fernández Guardia, c/Rambla Zarzal, 15. 04770 -Adra- (Almería).

MANDA 100 pesetas con tus datos personales a la dirección que te doy, y entrarás en 3 sorteos de Mega Drive con «Sonic» y «Street Fighter II». Tienes que escribir a:
David Casas Ruíz, c/Autonomía, 9-1º C. 48550 -Muskiz- (Vizcaya).

CLUB SALENKO Tenemos todo tipo de consolas. Si quieres ser uno de sus socios, nos envías una foto a la siguiente dirección: Francisco Javier Llopis Ferrer, c/Botánico Cavanilles, 3-4º Pta. 7. 46780 -Oliva- (Valencia).

LA GRAN OCASIÓN

❏ COMPRA ❏ INTERCAMBIO ❏ VENTA ❏ CLUBS ❏ VARIOS

TEXTO:

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DOMICILIO ....

C.P. .... LOCALIDAD ..........PROVINCIA..........TLF..........

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre: **«La Gran Ocasión».** • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia.del cupón. • Esta es una sección para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.

La Gran Ocasión

INTERCAMBIOS

CAMBIO Master System II con dos mandos y 6 juegos, por una Game Boy con juegos. Negociable. Sólo Madrid. Llamar de 7:00 a 10:00 horas. Preguntar por Arpad.
TF:91-3161673.

CAMBIO el juego «Super Mario World» por cualquier otro cartucho de Super Nintendo. Preguntar por José Antonio.
TF:91-4373909.

CAMBIO «Street Fighter II Turbo» de Super Nintendo por «Megaman X», «Addams Family 2» u otro juego de Super Nintendo. Interesados, preguntar por Roberto.
TF:928-671886.

CAMBIO dos consolas Nintendo con 5 pads y un montón de juegos + una Master System con 7 juegos, por un Mega CD I ó II con juegos. Para más información, llámame y pregunta por Pedro.
TF:957-146651.

CAMBIO juegos «Street of Rage II», «Fatal Fury», «WWF», «James Pond», «Sonic» y otros más. Todos de Mega Drive. Cambio por los siguientes: «Virtua Racing», «Dragon Ball Z» u otros. Preguntar por Pedro.
TF:957-146651.

CAMBIO «Jurassic Park» + Menacer + 6 juegos, por el «Sonic 3» de Mega Drive. Preguntar por Javi. Sólo Irún y alrededores.
TF:943-625588.

CAMBIO juego «Bart Vs the Space Mutants» por «Street Fighter II» o «FIFA Soccer», todos ellos de Mega Drive. Preguntar por José Ramón.
TF:981-537087.

CAMBIO «Super Mario All Stars» por «Super Star Wars» de Super Nintendo en buen estado. Interesados, escribir a: Jesús Rodríguez Sánchez, c/Mengabril, 9-1º Dcha. 06400 -Don Benito- (Badajoz).

CAMBIO «Street Fighter 2» de Super Nintendo, «Kung-Fu» de Master System y «Roger Rabbit» de Game Boy, por «Super Bomberman», «Legend of Zelda» o «Desert Strike». Sólo Gerona.
Escribir a: Isaac Ríos Muñoz, c/Masor, 120-1º 1ª. 17700 -La Jonquera- (Gerona).

CAMBIO «Prince of Persia» de Super Nintendo por alguno de éstos: «Lemmings», «Push Over» o «Super Mario Kart». Sólo Madrid. Preguntar por Javier. Llamar por las noches.
TF:91-5510796.

VENTAS

VENDO videojuegos 16 bits, 8 bits y portátiles. Si te interesa algún título, llama de 10:00 a 14:00 horas y pregunta por Emilio. Sólo Barcelona.
TF:93-4293941.

VENDO juegos de Super Nintendo: «Flashback», «Stars Wars», «Tiny Toons», «Street Fighter II», «Prince of Persia», «Jurassic Park», «Castlevania IV» y «Young Merlin». Preguntar por Milagros.
TF:988-272352.

VENDO Super Nintendo + «Mario Paint» + «Super Pang» + Adaptador Universal. Todo en buen estado y con instrucciones. Precio a convenir, además de un súper regalo al comprador. Llamar de 15:00 a 18:00 horas. No llamar los fines de semana. Preguntar por Moisés.
TF:955-845753.

VENDO Super Nintendo con 5 juegos: «Aladdin», «Street Fighter II Turbo», «Starwing», «NBA Jam» y «Cool Spot», por 30.000 pesetas. Valor real: 72.000 pesetas. Llamar de 9:00 a 12:00 por las mañanas y de 3:00 a 12:00 por las tardes. Preguntar por Germán.
TF:928-182545.

VENDO los siguientes cartuchos: «Street Fighter II», «Final Fight», «NHLPA Hockey'93», «Jurassic Park» y «Euro Futbol Champions». Todos a 4.000 pesetas y regalo otro por comprar alguno de éstos. Preguntar por Manuel.
TF:928-182545.

VENDO el cartucho «Street Fighter II» por 6.000 pesetas y «Aladdin» por 8.500 pesetas. Interesados, preguntar por Simón.
TF:928-203668.

VENDO nueve juegos de Master System, entre ellos: «Mortal Kombat», «Sonic 2», «Taz-Mania» y «Global Gladiators». Todos por 25.000 pesetas. Cada uno lo vendo por separado por 2.300 pesetas. Sólo Tarragona. Llamar de 6:00 a 8:00 horas de la tarde y preguntar por Carlos.
TF:977-226629.

VENDO los juegos de Master System II: «Alien 3» (3.000 pesetas), «Asterix» (3.000 pesetas), «Taz-Mania» (3.000 pesetas) y «Galaxy Force» (2.000 pesetas). Preguntar por Miguel.
TF:96-5173242.

¡SUPER OFERTA! Super Nintendo con los juegos: «Street FighterII», «Super Mario World», «Solo en Casa 2», «Super R-Type», «WWF», «Bust Loose», 3 vídeos Sega y Nintendo, 30 revistas y trucos. Todo por 32.000 pesetas. Preguntar por Eliseo. Sólo Madrid.
TF:91-4770662.

VENDO «Super Mario All Stars» (3.500 pesetas) y «Super Tennis» (3.500 pesetas) o los dos por 6.000 pts. Preguntar por David.
TF:91-3205566.

VARIOS

VENDO O CAMBIO juego de Mega Drive «Jurassic Park». Está en perfecto estado. Preguntar por Jesús.
TF:91-3555574.

CAMBIO «Flashback» o «Battletoads» por «Dragon Ball Z», «NBA Jam» o «Empire Strike Back» de Super Nintendo. Interesados, llamar de 3:00 a 5:00 horas. Preguntar por David. Sólo Madrid.
TF:91-6434688.

CAMBIO «FIFA International Soccer» de Super Nintendo por «Sensible Soccer», o bien lo vendo por 8.900 pesetas. Sólo atiendo llamadas de Madrid. Preguntar por Pedro Manuel.
TF:91-4485420.

CAMBIO dos juegos de Mega Drive: «Terminator» y «Arrow Flash» por cualquier otro juego bueno de Mega Drive. Además, vendo «Sonic 1 y 2» y «Shadow Dancer» de Master System. Preguntar por Juanjo. Sólo Granada y provincia.
TF:958-552215.

CAMBIO juegos de Game Gear y de Master System: «Rastan», «Olympic Gold», etc... También vendo material Manga. Preguntar por Xavier.
TF:93-3119604.

CAMBIO consola Game Boy con 6 juegos con funda y lupa por una Game Gear en buen estado, o la vendo por 15.000 pesetas. Está en buen estado. ¡Urgente! Preguntar por Juan Javier.
TF:94-4902870.

VENDO O CAMBIO «Dragon Ball Z» (5.000 pesetas), «Dragon Ball Z 2» (7.000 pesetas), «Starwing» (5.000 pesetas) o cambio por «Super Metroid». Preguntar por Carlos.
TF:988-218704.

VENDO Game Boy con «Star Wars» y Master System II por 23.000 pesetas o cambio por Super Nintendo con 2 pads y el juego «Super Mario World». En buen estado. Interesados, preguntar por Marcel. Llamar de 18:30 a 21:30 horas.
TF:93-2373936.

COMPRO «Terminator 2» de disparo de Mega Drive. También compro «Star Wars» de Nintendo o cambio uno de ellos por «James Bond 007» de Mega Drive. Preguntar por Ricardo.
TF:964-664860.

VENDO Game Gear + «Columns» + Fuente de alimentación por una Game Boy + juego o por 3 juegos a elegir de Master System II. Interesados, escribir a: Antonio Fernández Pérez, Bloque 2, 1-1º Izda. 33679 -Villanueva de Aller- (Asturias).

COMPRAS

COMPRO las cajas con los libros de instrucciones del «Castlevania» y del «F-Zero» por 500 pesetas cada una. Llamar de 14:00 a 16:00 horas. Sólo Pontevedra. Preguntar por Martín.
TF:986-870938.

COMPRO caja e instrucciones del «Columns», «Krusty's Fun House» y «World Class Leader Board Golf» para Game Gear por 500 pesetas cada uno. Preguntar por Vicente Javier.
TF:96-2737408.



MAIL
VENTA POR CORREO
VXC
¡Haz tu pedido por teléfono!
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49
91 3802892
SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS. TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)
TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO • PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO
OFERTAS
007 MEGADRIVE - 2990 GAME GEAR - 1990
ADDAMS FAMILY MEGADRIVE - 5990 M. SYSTEM - 4490 GAME GEAR - 4490
ALIEN 3 MS - 5990 - 2490
ASTERIX MEGA DRIVE - 5990 M. SYSTEM - 1990
BACK TO THE FUTURE M. SYSTEM - 2490
BART VS THE WORLD M. SYSTEM - 4490
BATMAN RETURN M. SYSTEM - 2490
BATTLETOADS GAME GEAR - 2990
B.O.B. MEGADRIVE - 2990
CHAMPIONS WORLD CUP SOCCER MEGADRIVE - 2990
CHUCK ROCK II MEGADRIVE - 4990 GAME GEAR - 2990
COOL SPOT MEGADRIVE - 4990
CRASH DUMMIES MEGADRIVE - 5990 GAME GEAR - 2495
CYBERBALL MEGADRIVE - 2990
ETERNAL CHAMPIONS 2.990
DESERT STRIKE M. SYSTEM - 1990
DONALD DUCK 2 M. SYSTEM - 1990
DOUBLE DRAGON GAME GEAR - 2990
DOUBLE DRAGON 3 MEGADRIVE - 2990
DOUBLE CLUTCH MEGADRIVE - 2990
DR ROBOTNIKS M. SYSTEM - 1990
F 117 NIGHT STORM MEGADRIVE - 3990
FATAL REWIND MEGA DRIVE - 2990
GENERAL CHAOS MEGADRIVE - 4990
G. FOREMAN BOX. MEGADRIVE - 2990 GAME GEAR - 1990
GLOBAL GLADIATORS MEGADRIVE - 3990
GODS MEGADRIVE - 2990
JACK NICKLAUS MEGADRIVE - 2990
JAMES POND II GAME GEAR - 1990
JURASSIC PARK MEGADRIVE - 6990
KING OF THE MONSTERS MEGADRIVE - 3990
KLAX MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 2490 GAME GEAR - 1990
KRUSTY'S FUN HOUSE GAME GEAR - 2495
LEMMINGS MEGADRIVE - 4990 M. SYSTEM - 2490
MARBLE MADNESS M. SYSTEM - 2490 GAME GEAR - 1990
MASTER GAMES M. SYSTEM - 2990
MERCS M. SYSTEM - 2490
MUTANT LEAGUE HOCKEY MEGADRIVE - 2990
NBA ALL STAR MEGADRIVE - 4990
OLYMPIC GOLD GAME GEAR - 1990
OTTIFANTS MEGADRIVE - 3990 M. SYSTEM - 1990 GAME GEAR - 2990
PACMANIA M. SYSTEM - 2490
PAPER BOY M. SYSTEM - 2490
PGA TOUR GOLF M. SYSTEM - 1990
PIT FIGHTER M. SYSTEM - 2490
SUPER STREET FIGHTER 9.990
JUNGLE BOOK 8.990
VIRTUA RACING 9.990
FIFA SOCCER '95 8.490
SONIC KNUCKLES 9.990
REY LEON 9.990
DINAMITE HEADY 8.990
WORLD CUP USA 94 8.990
PRECIOS ESPECIALES
PREDATOR II M. SYSTEM - 2490 GAME GEAR - 2495
PUGGSY MEGADRIVE - 2990
RAINBOW ISLAND M. SYSTEM - 2490
RANGER MEGADRIVE - 3990
REN & STIMPY MEGADRIVE - 3990 GAME GEAR - 3990
RENEGADE M. SYSTEM - 2490
ROBOCOP 3 MEGADRIVE - 5990 M. SYSTEM - 4490 GAME GEAR - 4490
ROCKET KNIGHT ADV. MEGADRIVE - 4990
SHINOBI III MEGADRIVE - 3990
SONIC CHAOS M. SYSTEM - 1990 GAME GEAR - 3990
SONIC SPINBALL MEGADRIVE - 5990
SPACE GUN M. SYSTEM - 2490
SPACE HARRIER II MEGADRIVE - 2990 GAME GEAR - 1990
SPEEDBALL II MEGADRIVE - 2990
SPIDERMAN M. SYSTEM - 2490 GAME GEAR - 2595
SPIDERMAN 2 GAME GEAR - 2495
SPIDERMAN X-MEN MEGADRIVE - 5990
STREET FIGHTER II MEGADRIVE - 6990
STREET OF RAGE M. SYSTEM - 1990
STRIDER II MEGADRIVE - 3490 GAME GEAR - 1990
SUMMER CHALLENGER MEGADRIVE - 2990
SUPER KICK OFF MEGADRIVE - 3990
SUPER OFF ROAD M. SYSTEM - 1990
SUPERMAN GAME GEAR - 1990
TALMITS ADVENTURE MEGADRIVE - 2990
T-2 ARCADE MEGADRIVE - 5990 M. SYSTEM - 4490 GAME GEAR - 4990
T-2 JUDGMENT DAY MEGADRIVE - 5990 M. SYSTEM - 4490 GAME GEAR - 4490
THE FLASH M. SYSTEM - 1990
TOE JAM & EARL II MEGADRIVE - 3990
VIRTUAL PINBALL MEGADRIVE - 2990
WIMBLEDOM MEGADRIVE - 5990
WOLFCHILD M. SYSTEM - 1990 GAME GEAR - 1990
WARPSPEED MEGADRIVE - 2990
WC LEADER BOARD MEGADRIVE - 2990
WIZ'N LIZ MEGADRIVE - 3990
WRESTLE WAR MEGADRIVE - 2990
WWF STEEL CAGE GAME GEAR - 2495
ZOMBIES MEGADRIVE - 5490
ZOOL GAME GEAR - 1990
NOVEDADES
DESCUENTO 500 Ptas.
ALADDIN MEGADRIVE - 9900 M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 6990
ANIMANIACS MEGADRIVE - 10200
ANDRETTI RACING MEGA DRIVE - 8990
ART OF FIGHTING MEGADRIVE - 9900
ASTERIX M. S. parte II - 5990 GAME GEAR - 5990
BATMAN & ROBIN MEGADRIVE - CONS
BODYCOUNT MEGADRIVE - 7990
BONKERS MEGADRIVE - 9990
BUBBA'N STICK MEGADRIVE - 9990
CHAOS ENGINE MEGADRIVE - 9990
DAFFY DUCK M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990
DINO DINI'S SOCCER MEGADRIVE - 10490
DRAGON MEGADRIVE - 10990
DRAGON BALL Z II MEGADRIVE - 9990
DUNE 2 MEGADRIVE - 9900
EARTH WORM JIM MEGADRIVE - 12490
ECCO 2 MEGADRIVE - 9990
F15 II MEGADRIVE - 9990
FLASH BACK MEGADRIVE - 9900
FLINK MEGADRIVE - 8990
GENERATION LOST MEGADRIVE - 8990
GOLF LYNKS MEGADRIVE - 9990
HULK MEGADRIVE - 9900 M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 6990
HURRICANES MEGADRIVE - CONS
INDY CAR MEGADRIVE - 9990
INT TOUR TENNIS MEGADRIVE - 8990
JURASSIC PARK RAMPAGE MEGADRIVE - 9990
KICK OFF 3 MEGADRIVE - CONS
LEMMINGS 2 MEGADRIVE - 10990
LETHAL ENFORCERS II MEGADRIVE - 10590
MASTERS OF COMBAT M. SYSTEM - 5990
MEGABOMBERMAN MEGADRIVE - 6990
MEGA TURRICAN MEGADRIVE - 8990
MICKEY MANIA MEGADRIVE - 10990
MICROMACHINES 2 MEGADRIVE - 10990
MIGHTY MAX MEGADRIVE - 8990
MORTAL COMBAT II MEGADRIVE - 9990 M. SYSTEM - 7490 GAME GEAR - 6990
MR NUTZ MEGADRIVE - 9990
NBA 95 MEGADRIVE - 8990
NHL HOCKEY 95 MEGADRIVE - 8990
NIGEL MANSELL'S MEGADRIVE - 10200
PAGEMASTER MEGADRIVE - 9990
PETE SAMPRAS TENNIS MEGADRIVE - 10490
PITFALL MEGADRIVE - 10990
POWER RANGER MEGADRIVE - 9990 GAME GEAR - 5990
PROBOTECTOR MEGADRIVE - 10590
PSYCHO PINBALL MEGADRIVE - 10990
RADICAL REX MEGADRIVE - 9990
REY LEON M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 6990
RISE OF THE ROBOT MEGADRIVE - 8990 GAME GEAR - CONS
ROCK & ROLL RACING MEGADRIVE - 10490
SHINING FORCE II MEGADRIVE - 11990
SHAQ FU MEGADRIVE - 9990
SILVESTRE Y PIOLIN MEGADRIVE - 9990
SONIC 3 MEGADRIVE - 11990
SONIC TRIPLE TROUBLE GAME GEAR - 5990
SHINING FORCE MEGADRIVE - 9990
SPARKSTER MEGADRIVE - 9990
TAZ IN SCAPE F. MARS MEGADRIVE - 9990 GAME GEAR - 5990
TINY TOONS ALL STARS MEGADRIVE - 9990
URBAN STRIKE MEGADRIVE - 8990
WORLD CHAMP. SOCCER MEGADRIVE - 5990
YOGI BEARS MEGADRIVE - 9990
ZERO TOLERANCE MEGADRIVE - 8990
1500 ptas menos que el virtual racing


MAIL
VENTA POR CORREO
¡Haz tu pedido por correo!
91 380 28 92
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
ACCESORIOS
CABLES ALARGADORES SUPERNIN 2.395
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN 1.925
MANDO DE CONTROL 2.490
CABLE EUROCONECTOR 2.190
JOYSTICK FANTASTIC 5.490
HYPERBEAN (MANDO A DISTANCIA) 8.990
SCOPE POUCH 5.995
MARIO PAINT 11.990
MALETIN 4.990
SUPER OFERTA
CONTROL PAD INFRARED - 3990
PYTHON 2B - 2990
OFERTA
NINTENDO SCOPE + 4 JUEGOS - 6990
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 PTAS
BLUE BROTHER 9990
BUBSY 9990
CORRECAMINOS 9990
CYBERNATOR 10590
F ZERO 7490
GP 1 10990
LAWN MOVER 12490
LETHAL ENFORCERS 14990
LOST VIKINGS 8990
MIGHT & MAGIC 12990
PIRATES DARK WATER 9890
POP & TWIN BEE 10590
ROCK 'N ROLL RACING 11990
SKY BLAZER 9890
SUPER MARIO ALL STAR 9990
SUPER MARIO KART 7490
SUPER R-TYPE 7490
SUPER SOCCER 7490
SUPER TENNIS 7490
VIRTUAL SOCCER 11990
WINTER OLYMPICS 12990
WORLD HEROES 12490
ZELDA 7490
OFERTA
PACK SUPER COLOR 28.990
PACK CARLOS SAINZ 19.990
CONSOLA SUPER NINTENDO 14.990 SUPER OFERTA
CONQUEROR 2 - 5990
INVADER 2 - 2595
SN PROGRAM STICK - 6990
HANDY TRAY - 995
MAVERICK 2B - 3290
TOP FIGHTER - 10990
ADAPTADOR 6 JUGADORES - 3990
LOGIPAD - 2990
• EXCEPTO OFERTAS
CARTUCHOS NINTENDO
LOS PITUFOS P.V.P. - 6990
KIRBY'S ADVENTURE P.V.P. - 7990
LIBRO DE LA SELVA P.V.P. - 6490
INDIANA JONES P.V.P. - 6490
JIMMY CONNORS P.V.P. - 5990
MEGAMAN 4 P.V.P. - 7990
ALADDIN P.V.P. - 6490
KICK OFF P.V.P. - 4990
G. FOREMAN'S 6990
BIG FOOT 1995
ICE HOCKEY 1995
LEGEND OF ZELDA 4995
MEGA MAN III 7490
MEGAMAN IV 7990
NEW GHOSTBUSTER II 4995
RAIBOW ISLAND 6990
SKI OR DIE 1995
SNAKE RATTLE ROLL 1995
SOLOMONS KEY 1995
SUPER MARIO LAND 3 8990
TECMO CUP FOOTBALL 6990
TETRIS 6990
TINY TOONS 6490
TURRICAN 2990
WRESTLEMANIA 1995
ZELDA 2 4995
OFERTAS - 1995 - OFERTAS
A BOY & HIS BLOD
BATTLE OF OLYMPUS
BLUE SHADOW
BURAI FIGHTER
DONKEY KONG JR
DR MARIO
FOUR PLAYER TENNIS
GOONIES 2
METAL GEAR
MISION IMPOSIBLE
PINCH OUT
PUZZNIC
RUSH'N ATTACK
SHATTER HAND
STEALTH ATF
THE SIMPSONS
CONSOLA NINTENDO 6900
JOYSTICH NINTENDO
NI FIGHTER - 1995
SIGMA RAY - 1995
NI MEGASTAR - 2990
ACTRAISER 2 - CONS
ACME ALL STAR - 11900
ALADDIN - 9490
ANIMANIACS - 12700
ASTERIX - 9490
BATMAN & ROBIN - 12990
BATTLETOADS & D. DRAGON - 9890
BRETT HULL HOCKEY - 11990
CHAOS ENGINE - 11990
CHOPLIFTER II - 9890
CLAY FIGHTER - 12990
CLAYMATES - 9890
DINO DINI SOCCER - CONS
DONKEY KONG COUNTY - 11990
DOUBLE DRAGON V - 11990
DRAGON - 12990
EEK THE CAT - 9890
EL LIBRO DE LA SELVA - 12990
EL REY LEON - 12990
F1 POLE POSITION - 11490
FIFA SOCCER - 11990
GHOUL PATROL - 11990
HEBEREKE'S POPOON - 11900
INDIANA JONES - 12990
JIMMY CONNORS TENNIS - 9990
KICK OFF 3 - 12990
KNIGHTS OF THE ROUND - 11490
LA BELLA Y LA BESTIA - 12990
LEGEND - 9890
MEGAMAN X - 9990
MICRO MACHINES - 9890
MICKEY MANIA - 12990
MIGHTY MAX - 9890
MORTAL KOMBAT II - 11990
MYSTICAL NINJA - 9900
NBA 95 - 12990
NBA JAM - 8990
NIGEL MANSELL'S - 8990
PAGE MASTER - CONS
PITFALL - 12990
PLOK - 7990
POWER RANGER - 11990
RISE OF THE ROBOT - 10990
SAILOR MOON - 11990
SAMURAI SHODOWN - 12990
SECRET OF MANA - 11990
SENSIBLE SOCCER - 9890
SHAQ-FU - 12490
SLAMMASTERS - 12990
SMASH TENNIS - 10990
SPARKSTER - 11350
STAR WING - 9990
STREET RACER - 11990
STUNT RACE - 11990
SUPER BOMBERMAN 2 - 11990
SUPERMAN - 10990
SUPER PINBALL - 9990
SUPER METROID - 10990
SUPER RETURN JEDI - 12990
SUPER STREET FIGHTER II - 12990
THE KING OF DRAGON - 11490
TURN & BURN - 12990
TURTLES TOURNAMENT - 12990
WOLVERINE - 9990
VORTEX - 12990
X-KALIBER - 10990
YOGI BEAR - 11990
SUPER NINTENDO OFERTAS SUPER NINTENDO
ADDAMS FAMILY 2 - 4990
AERO THE ACROBAT - 4990
ALFRED CHICKEN - 4990
ART OF FIGHTING - 5490
BATMAN RETURN - 5490
BOB - 2990
COOL WORLD - 4990
CRASH DUMMIES - 6990
DAFFY DUCK - 4990
DENNIS THE MENACE - 4990
DESERT STRIKE - 5490
DRACULA - 2990
EMPIRE STRIKE BACK - 5990
G.FOREMAN BOXING - 5490
GODS - 5490
JAMES BOND JR - 2990
JOHN MADDEN - 2990
JURASSIC PARK - 4990
KEVIN KEEGAN - 5490
MECH WARRIOR - 4990
MORTAL KOMBAT - 5490
MR NUTZ - 5490
NHLPA HOCKEY - 2990
PGA TOUR GOLF - 3990
PILOTWINGS - 5490
PUSH OVER - 5490
RIVAL TURF - 6900
ROBOCOP 3 - 5490
SPACE ACE - 4990
R-TYPE III - 5490
SUNSET RIDERS - 6990
SUPER ADVENTURE ISLAND - 6900
SUPER ALESTE - 4900
SUPER BATLETANK - 4990
SUPER BOMBERMAN - 4990
SUPER DOUBLE DRAGON - 6900
SUPER JAMES POND - 5490
SUPER KICK OFF - 2990
SUPER STRIKE GUN. - 5490
SUPER SWIV - 2990
SUPER TURRICAN - 4990
SYVALION - 5490
TERMINATOR 2 - 6990
TEST DRIVE - 4990
TIME TRAX - 3990
TROLL - 2990
TRODDLERS - 4990
TINY TOOM - 5490
WARPSPEED - 4990
WING COMMANDER 2 - 5490
WORLD CUP USA 94 - 4990
W. LEAGUE BASKETBALL - 6990
YOUNG MERLIN - 4990
ZOOL - 3990
ZOMBIES - 5490



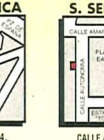
Estos son tus centros Mail














ALICANTE — PADRE MARIANA, 24. TEL: 514 39 98
BADALONA — CALLE SOLEDAT, 12. TEL: 464 46 97
BARCELONA (PLAÇA CATALUNYA) — CARRER DE PAU CLARIS, 106. TEL: 412 63 10
BARCELONA (PLAÇA SANTS) — C. SANT CRIST 51-57 (SANTS). TEL: 296 69 23
BILBAO — PZA. DE ARRIQUIBAR, 4. TEL: 410 34 73



Y ahora también en Argentina

BUENOS AIRES — PARANA, 504. TEL: 374 95 38. CODIGO POSTAL C.P. (1017) BUENOS AIRES










BURGOS — AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47
MADRID (Atocha) — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. TEL: 527 82 25
MADRID (SOL) — CALLE MONTERA, 32, 2º. TEL: 522 49 79
Móstoles MADRID — PARQUE VOSA, 24. MOSTOLES. TEL: 617 11 15
Torrejón MADRID — AV. DE LA CONSTITUCION, 90. LOCAL 64. TEL: 677 90 24
Tres Cantos MADRID — EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR). AV. COLMENAR VIEJO.S. PUEBLOS. TEL: 804 08 72
Fuengirola MALAGA — CALLE ALEMANIA, 5. TEL: 58 25 82
SALAMANCA — CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
S. SEBASTIAN — CALLE AUTONOMIA, 3. TEL: 47 40 72




Ven a conocernos... ya!
O si lo prefieres haz tu pedido por teléfono
91 3802892



Sta Cruz de TENERIFE — SABINO BERTHELOT, 4. TEL: 291254
VIGO — PLAZA DE LA PRINCESA. TEL: 220939
ZARAGOZA — CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA PLANTA 1. TEL: 21 82 71
ZARAGOZA — ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56
MURCIA — GONZALEZ ADALID, 14 BAJO. TEL 21 19 66
VALENCIA (Pz España) — PINTOR BENEDITO, 2. TEL: 380 42 37
Palma de Mallorca — C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 2 LOCAL 9. TEL: 72 00 71
SEVILLA — CENT. COMERCIAL LOS ARCOS LOCAL B-4. TEL: 467 52 23
PAMPLONA — C. PINTOR ASARTE, 7. TEL: 27 18 06
Coslada MADRID (NUEVO CENTRO) — CENTRO COM. "LA RAMBLA DE COSLADA" LOCAL 3. C. HONDURAS, 11

COMPLEMENTOS GAME BOY

GAMEBOY 6.990



9.990

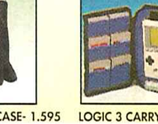










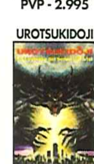





- ILUMINACION - 1.595
- LUPA - 1.395
- CARRY ALL - 1.990
- CARRY ALL DIX - 2.490
- MALETIN ATTACHE - 2595
- BATERIA NUBY - 2.995
- ADAPTADOR CORRIENTE - 1.295
- LIGHT BOY - 3.690
- LUZ Y LUPA - 2.595
- HANDY TRAY - 995
- BOSSTER BOY - 5.995
- GAME PACK - 995
- ADAPTADOR COCHE - 895
- SOLAR BOY - 2.900 (OFERTA)
- HANDY BOY - 5.990
- HANDY CARRY - 1.290
- HANDY POWER KIT - 4.900 (OFERTA)
- PLAY AND CARRY CASE - 1.595
- LOGIC 3 CARRY - 2.190
- HANDY SOUND - 995 (OFERTA)

VIDEO





- DB Z10 ESTALLA EL DUELO — PVP - 1.995
- DB Z10 GUERREROS DE PLATA — PVP - 1.995
- PORCO-ROSSO — PVP - 2.995
- JURASSIC PARK — PVP - 2.690
- ROUJIN Z — PVP - 2.995
- APPLESEED — PVP - 2.995
- X-MEN — PVP - 1.495 / PVP - 1.495 / PVP - 1.495
- UROTSUKIDOJI — PVP - 1.995
- UROTSUKIDOJI 2 — PVP - 1.995
- UROTSUKIDOJI III part 1 — PVP - 2.495
- UROTSUKIDOJI III part 2 — PVP - 2.495

LLEVATE UN PIN GRATIS POR LA COMPRA DE UNA PELICULA MANGA O ANIME. Y SI LA COMPRA ES DE DOS, GRATIS EL VIDEO "ASI SE HIZO AKIRA"

MANGA

FIST OF THE NORTH STAR	1995
DIMINION TANK POLICE	1995
VENUS WARS	1995
UROTSUKIDOJI	1995
DOOMED MEGALOPOLIS 1	1995
3x3 OJOS	2495
DOMINION TANK POLICE 2	2995
UROTSUKIDOJI 2	2995
JUDGE	1995
ULTIMATE TEACHER	1995
3x3 OJOS 2	2495
WICKED CITY	2995
DOOMED MEGALOPOLIS 2	1995
ALITA, ANGEL DE COMBATE	2495
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN	2495
PROYECTO A-KO	2995
RG-VEDA	2995
ODIN	2495
GOLGO 13 "EL PROFESIONAL"	2995
MUNDO RUMIKO "VIAJE POR EL FUEGO"	1995
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN 2	2495
MUNDO RUMIKO "LA DIANA RUISEÑA"	1995
LENSMAN	2995
MUNDO RUMIKO "MERMAID FOREST	1995
ROUJIN Z	2995
APPLESSED	2995

ANIME

ROBOT CARNIVAL	1995
CABALLEROS DEL ZODIACO	1995
BUBLEGUM CRISIS	1995
MACROS II (EPISODIOS 3 Y 4)	2995
KIMAGURE ORANGE ROAD	1995
NADIA	1995
RANMA 1/2	2495
BUBBLEGUM CRISIS 2 Y 3	1995
MACROS II (EPISODIOS 1 Y 2)	1995
MACROSS II (EPISODIOS 5 Y 6)	2995
RANMA 1/2 "COMO AGUA PARA...	1995
PORCO ROSSO	2995
DBZ1 LA LEYENDA DEL DRAGON XEROX	1995
DBZ2 LA BELLA DURMIENTE	1995
DBZ3 AVENTURA MISTICA	1995
DBZ4 GARLICK JUNIOR INMORTAL	1995
DBZ5 EL MAS FUERTE DEL MUNDO	1995
DBZ6 LA SUPER BATALLA	1995
DBZ7 EL SUPERGUERRERO SON-GOKU	2995
DBZ8 LOS MEJORES RIVALES	1995
DBZ9 GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA	1995
DBZ10 ESTALLA EL DUELO	1995
DBZ11 LOS GUERREROS DE PLATA	1995

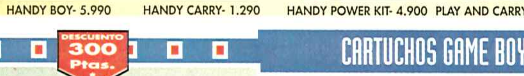
STRONG

TETSUO	2995
TETSUO 2	2995
ROBOCOP 4	2995
BRAINDEAD	2995
VIOLENT COP	2995
MORTAL ZOMBIE	2995
LEPRECHAUN LA NOCHE DEL DUENDE	2995
HONG KONG WAR	2995



CARTUCHOS GAME BOY

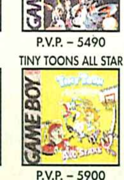
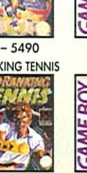
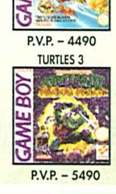
DESCUENTO 300 Ptas.

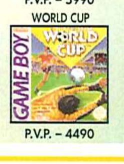
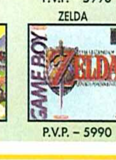










ALADDIN	P.V.P. - 5990
BATMAN THE ANIMATED SERIES	P.V.P. - 5490
BATTLETOADS & D. DRAGON	P.V.P. - 5490
CHOPLIFTER III	P.V.P. - 5990
DARKWING DUCK	P.V.P. - 5990
DESERT STRIKE	P.V.P. - 5990
DONKEY KONG	P.V.P. -
DUCK TALES 2	P.V.P. - 5990
EL LIBRO DE LA SELVA	P.V.P. - 5990
HYPER DUNK	P.V.P. - 5490
INDY	P.V.P. - 5990
JIMMY CONNORS	P.V.P. - 5490
KIRBY'S DREAM LAND	P.V.P. - 4490
KIRBY'S PIMBALL LAND	P.V.P. - 5490
LAWNMOWER MAN	P.V.P. - 6490
LOS PITUFOS	P.V.P. - 5490
MEGAMAN III	P.V.P. - 4490
METROID II	P.V.P. - 4490
MICROMACHINES	P.V.P. - 6490
MORTAL KOMBAT II	P.V.P. - 5990
MYSTIC QUEST	P.V.P. - 5490
NIGEL MANSELL'S	P.V.P. - 4990
NBA JAM!	P.V.P. - 5990
PAGEMASTER	P.V.P. - CONS
POP & TWIN BEE	P.V.P. - 5490
POWER RANGER	P.V.P. - 4990
PROBOTECTOR 2	P.V.P. - 5650
STAR WARS	P.V.P. - 5490
SOCCER	P.V.P. - 5490
SUPER MARIO LAND	P.V.P. - 4490
SUPER MARIO LAND II	P.V.P. - 5990
SUPER MARIO LAND III	P.V.P. - 5990
TARZAN	P.V.P. - 5995
TETRIS 2	P.V.P. - 5990
TINY TOONS II	P.V.P. - 5490
TINY TOONS ALL STAR	P.V.P. - 5900
TOP RANKING TENNIS	P.V.P. - 4990
TURTLES 3	P.V.P. - 5490
WORLD CUP	P.V.P. - 4490
ZELDA	P.V.P. - 5990

ATARI LYKS



7.900

OFERTA - 1.900 - OFERTA

- AWESOME GOLF
- BILL & TED'S ADVENTURE
- CRISTAL MINE
- MS. PACMAN
- PAPERBOY
- ROBO-SQUASH
- ROBOTRON
- S.T.U.N. RUNNER
- SCRAPYARD DOG
- SLIME WORLD
- TOURNAMENT CYBERBALL
- XYBOTS

SUPER GAME BOY

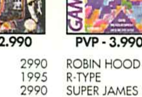
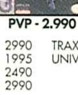




9.990

OFERTAS GAME BOY




ADDAMS FAMILY	PVP - 2.490
BOULDER DASH	PVP - 1.995
CASTLE QUEST	PVP - 2.490
CLIFFHANGER	PVP - 2.490
COOL WORLD	PVP - 2.490
DENNIS THE MENACE	PVP - 2.490
FELIX THE CAT	PVP - 2.490
GARGOYLES	PVP - 1.995
KRUSTY'S FUN HOUSE	PVP - 2.990
ROAD RUSH	PVP - 2.490
ROBIN HOOD	PVP - 2.990
SPIDERMAN	PVP - 1.995
SUPER JAMES POND	PVP - 2.490
STAR TRECK	PVP - 2.490
TERMINATOR 2	PVP - 2.990
TETRIS	PVP - 3.990
UNIVERSAL SOLDIER	PVP - 2.990
ZOOL	PVP - 1.990

CRASH DUMMIES	2990
KUNG FU MASTER	1995
MUHAMED ALI	2490
NAVY SEALS	2990
PARASOL STAR	2990
PIMBALL	1995
PRINCE VALIANT	2990
REN & STIMPY	1990
ROBIN HOOD	2990
R-TYPE	1995
SUPER JAMES POND	2490
TOP GUN	2990
TRAX	1995
UNIVERSAL SOLDIER	2990

RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID

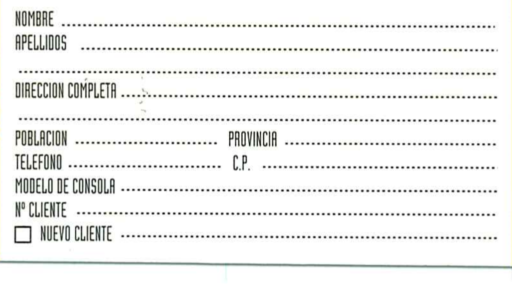


SERVIPACK

TRANSPORTE URGENTE

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)

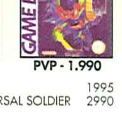
SOLO PEDIDOS POR TELEFONO: (91) 380 28 92



HB 4

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... C.P. ....
MODELO DE CONSOLA ....
Nº CLIENTE ....
☐ NUEVO CLIENTE ....

TITULOS PEDIDOS	PRECIO	NO OLVIDES EL DESCUENTO	TOTAL
ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO 250		GASTOS ENVIO	
		TOTAL	



HOBBY SHOPPING















EN CÓRDOBA...

COLECCIONISTAS DEL VIDEOJUEGO

TODO EN CAMBIO
TODO EN VENTA NUEVO Y 2º MANO

YA DISPONIBLE EL Nº 2 DE LA REVISTA "ULTIMATE WORLD" PÍDENOSLA POR CARTA

TAMBIEN SERVIMOS A TIENDAS Y VIDEOCLUBS

Telf. : 957- 401 003
C/ Los Olivos, 6. 14006 CORDOBA
(Junto al Cine Sta. Rosa de Verano)



MEGAPLÀSTIC
MULTIMÈDIA

MANRESA (BARCELONA)
DISTRIBUIDOR OFICIAL ATARI
STOCKS PARA ST Y FALCON 030
JUEGOS, PROGRAMAS.



JAGUAR
CONSOLA (PAL VERSION)
CYBERMORPH + MANDO
CRESCENTGALAXY
ALIEN VS PREDATOR
WOLFENSTEIN 3D
EVOLUTION DINO DUDES
TEMPEST 2000
RAIDEN
CLUB DRIVE
DRAGON
(KASUMI NINJA, TIMY TOOM, DOOM, CHEDKERED FLAG, RISE OFF THE ROBOTS, ETC..)

ULTIMAS NOVEDADES
3DO
SEGA
S. NINTENDO
CD DOM PC
32-X SONY PSX
CD NEO GEO
¡NO ESPERES MÁS!

PEDIDOS TL/(93) 872 09 99
SERVICIO URG. 24 H. TODA ESPAÑA
PRECIOS ESPECIALES DISTRIBUIDORES



COCONUT

CLUB DE CAMBIO Y COMPRA DE JUEGOS: S. NINTENDO, GAME BOY, MEGA CD II, MEGADRIVE, NEO GEO Y G. GEAR

TU JUEGO EN CASA EN 24 HORAS*
LLAMANDO AL TELF: (91) 594 35 30
*(PARA JUEGOS DISPONIBLES EN ALMACÉN)

TIENDA COCONUT
C/ VELARDE, 8
28004 MADRID
METRO: TRIBUNAL Y BILBAO
Horario: De 10,30 a 2 y de 4,30 a 8
TELF: 594 35 30
FAX: (91) 594 39 86

MEGA CD II
SOULSTAR - OFERTA
MEGA CD II + JGO.
APACHE ATTACK
BATTLECORPS
DUNE
DOUBLE SWITCH
F-1 BEYOND LIMIT
JURASSIC P. (ESPAÑOL)
MEGA RACE
MICKEY MANIA
NBA JAM
NOVASTORM
PRIZE FIGHTER
REBELT ASSAULT
STARBLAZE
TOM CAT ALLEY
WOLD CUP GOLF

MEGADRIVE
POWER DRIVE- OFERTA
M.D. SONIC PAK
M.D. PACK REY LEÓN
EL REY LEÓN
EARTH WORM JIM
FIFA 95
KICK OFF 3
MADDEN FOOTBALL 95
MORTAL KOMBAT 2
MICROMACHINES 2
NBA LIVE 95
PAGE MASTER
PROBOTECTOR
RUGBY W. CUP 95
RISE OF THE ROBOTS
SOLEIL/REGNACENTY
S. STREET FIGHTER II
SPARKSTER

MEGA 32 X
MEGA 32 X - OFERTA
DOOM
SUPER MOTOCROSS
STAR WARS
S. AFTER BURNER
VIRTUAL FIGHTERS
VIRTUA RAC. DELUXE
STELLAR ASSAULT
S. SPACE HARRIER
BULLET FIGHTERS
GOLF 36 HOLES
GAME GEAR:
GAME GEAR +REY LEON
ADAPTADOR T.V
DRAGON BALL Z
EL REY LEON
FIFA SOCCER
MORTAL KOMBAT II

NEO-GEO
VIEW POINT -OFERTA
NEO CD COMPLETA
NEO GEO COMPLETA
NEO GEO JOYSTICK
NEO GEO PAD
AERO FIGHTERS 2*
A. OF DARK KOMBAT*
ART OF FIGHTING 2 *
FATAL FURY *
FATAL FURY SPECIAL*
KING OF FIGHTER 94*
LAST RESORT*
MUTANT NATION
SUPER SIDEKICKS 2*
SAMURAI SHADOWN*
SAMURAI SHADOWN 2*
TOP HUNTER*
WORLD HEROES JET*
* DISPONIBLES EN CD

SUPER NINTENDO
SECRET OF MANA- OFERTA
S.N. + DONKEY KONG
S. NINTENDO BASICA
BATMAN Y ROBIN
DONKEY KONG COUNTRY
DRAGON BALL 3
EARTH WORM JIM
INDIANA JONES ADV.
KICK OFF 3
MICROMACHINES
MORTAL KOMBAT II
NBA LIVE 95
PITFALL
RISE OF THE ROBOTS
RETURN OF THE JEDI
STREET RACER
SUPER S. FIGHTER II
STUND RACE FX
SAMURAI SHADOWN
GAME BOY
ALADDIN
MICROMACHINES
DRAGON BALLZ
NEW CHESSMASTER
SOCCER

3DO
DEMOLITION MAN
FIGHT FOR LIVE
JAMMIT
KING OF FIGHTERS 94
NOVASTORM
SAMURAI SHODOWN

JAGUAR
ALIEN VS PREDATOR
BURN OUT
EXTREME
RAY MAN
FIGHT FOR LIFE
ULTRA VORTEX

NUEVO CENTRO ESPECIALIZADO
ÚLTIMAS NOVEDADES 32 Y 64
GRAN LIQUIDACIÓN 16 BITS
CAMBIO, VENTA Y COMPRA TODOS SISTEMAS
TELF: (91) 377 45 59
C/ ÁNGEL LARRA, 7. 28027 MADRID

SATURN
ALIEN TRILOGY
DAYTONA USA
CLOCK WORK NIGHT
PANZER DRAGON
VIRTUAL FIGHTER 2
VICTORY GOAL.

PSX
MOTOR TOON
RIDGE RACER II
RAIDEN
STAR BLADE
TOSHINDEN
TEKKEN

APOCALIPTIC GAMES
Cartridge
ESPECIALISTAS EN:
3DO-JAGUAR 32/64 BITS
S.NINTENDO MEGADRIVE
TAMBIÉN SERVIMOS A TIENDAS
TEL/FAX: (91) 518 79 61
(91) 717 23 82
Apdo. 150077 - 28080 Madrid



ALCOBENDAS YA TIENE
FANTASIA
VENTA-CAMBIO-SERVICIOS
TODOS LOS VIDEOJUEGOS DEL MERCADO
SERVICIO A DOMICILIO
Super NES: DONKEY KONG COUNTRY
THE LION KING
Megadrive: THE LION KING
FIFA SOCCER 95
Av. de la Zaporra, 151
TEL. (91) 663 90 46

EN HUELVA y provincia
Videojuegos CELE
¡ALUCINANTE!
Por solo 900 Ptas. al mes podrás jugar todos los días del año con los más de 700 juegos disponibles que tenemos.
• COMPRA • VENTA 2º MANO
• CLUB DE CAMBIO
Servicio gratuito a domicilio
Llámanos al teléfono: (959) 40 09 87
Próximo en: Granada, Sevilla y Cádiz
INFÓRMATE

VENDEMOS TODOS LOS VIDEOSJUEGOS MAS BARATO Y ANTES QUE NADIE
¡¡ COMPRUEBALO, LLAMA O VEN YA !!
Servicio a domicilio
CENTRO COMERCIAL COLOMBIA
Avda. de Bucaramanga, 2
Madrid-28033 (Frente minicines)
TLF: 91/ 381 33 67
CENTRO COMERCIAL CANILLAS
Carretera de Canillas, 43
Mercado Local E
Madrid 28043
TLF: 91/ 300 02 72
CENTRO COMERCIAL LA RAMBLA
Avda. Principes de España
Coslada - Madrid
PRESENTATE CON ESTE VALE Y PODRAS CONSEGUIR GRATIS TU VIDEOJUEGO FAVORITO. ¡¡ NO LO DEJES ESCAPAR !!



CAMBIO DE VIDEOJUEGOS. MAS DE 1500 TITULOS DESDE 1000 PTAS
ALQUILER DE CONSOLAS TODOS LOS TITULOS DESDE 250 PTAS

GRUPO 借 SHAKU
¿ Conoces los tres mejores Videoclubs de Videojuegos de España ?
Últimas novedades de todas las consolas y PC.
También cambio y ofertas en venta.
Alquiler consolas.



RADICAL JOKERS, S.L.
c/ Nicaragua, 57-59
Telf.-Fax (93) 410 55 95
08029 BARCELONA
SERVICIO DOMICILIO

GAMES CLUB 1
c/ Floranes, 23
Telf. (942) 23 85 18
39010 SANTANDER

GAMES CLUB 2
c/ Iparraguirre, 54
Telf. (94) 421 18 29
48010 BILBAO







VIDEOJUEGOS
CHOLLO GAMES
Arenal, 8 • 1ª Planta. Local 21 • 28013 MADRID
Apdo. correos 28.272 • 28080 MADRID
TELF. PEDIDOS
523 23 93 - 523 24 08
ENVIOS A TODA ESPAÑA

• VENTA DE JUEGOS DE SEGUNDA MANO.
MAS DE MIL TITULOS DISPONIBLES PARA SUPER NES, MEGADRIVE, GAME BOY GAME GEAR, PANASONIC 3DO, NES Y SEGA CD.
ENVIOS A TODA ESPAÑA. SOLICITA NUESTRA LISTA DE PRECIOS.
• Club de cambio de cartuchos: SUPER NES 2000 pts., MEGADRIVE 1500 pts., GAMEBOY, NES, MASTER SYSTEM, GAME GEAR 1000 pts.

NOVEDADES DE ENERO

SUPER NES	SEGA MEGADRIVE	SEGA SATURN	3 DO
CAPTAIN COMMANDO	PHANTASY STAR IV	CLOCKWORK KNIGHT	REBEL ASSAULT
DRAGONS VIEW (Rol)	PHANTASY STAR III	VICTORI GOAL	OFF WORLD INTERCEPTOR
ROBOTRECK (Rol)	MICROMACHINES II	PANZER DRAGON	
DEMON CREST	RISE OF THE ROBOTS	DAYTONA RADER	
BATMAN AND ROBIN	PAGEMASTER		
RETURN OF THE JEDI	LEGENDS OF THE RING		
RISE OF THE ROBOTS	ROLLING THUNDER III		
NOSFERATU	SOLEIL		
SUPER PARODIUS	PITFALL		

... y además todas las novedades en NEO CD, ATARI JAGUAR, GAMEBOY, SONY PLAYSTATION Y MEGA CD

EN MOSTOLES
VIDEOJUEGOS CHOLLO GAMES
EN VIDEOCLUB JAVIERRE
Nueva tienda franquicia en Móstoles donde podrás disfrutar de todas las novedades para MEGADRIVE, MEGA CD, SUPER NES, NES, GAMEBOY y SEGA 32 X desde 200 Pts. Club de Cambio Cartuchos.
C/ Miguel Angel, 9 • Telf. 618 89 12 • 28932 Móstoles (Madrid)

DRAGON BALL Z III PAL. LANZAMIENTO ENERO. ¡RESERVALO YA!

HOBBY SHOPPING

GANADORES CONCURSO NEO GEO



GANADORES CONSOLA NEO GEO CD CON LOS JUEGOS SUPER SIDECKICKS 2, SAMURAI SHOWDON Y FATAL FURY ESPECIAL:

Antonio Zapata Sierra	Almeria
Juan E. Fdez. Vázquez	Pontevedra
Juan Moreno Cabezas	Barcelona

GANADORES CONSOLA NEO GEO CON LOS JUEGOS ART OF FIGHTING, CYBERLIP Y BLU´ES JOURNEY.

Sergi Vidal Ruíz	Andorra
Carlos Leandro Noruego	Madrid
Beltrán Díaz Vega	Madrid

GANADORES SONIC VS KNUCLES

GANADORES MEGA 32 X

Carlos Menchón Martín	Sant Joan D´espí
Joseba Esnaola Maiza	Hernani

GANADORES RELOJ SONIC VS KNUCLES

Salvador Martín Cobos	Malaga
Raúl Vera Calero	Cordoba
Unai Martínez González	San Sebastian
Oriol Aymat Fusté	Mora de Ebro
Enric Martín Dominguez	Barcelona
Juan Pablo Cifuentes	Burriana
Alberto Cerezo Rguez.	Madrid
Abel Graña Ramos	El ferrol
París Domínguez Albert	Albaida
Ismael Peralta Valdivieso	Marbella
Arkaitz Martínez Aresti	Sopelana
Rubén Nogales Trigueros	El Prat
Miguel Tena García	Canovellas
Elías Méndez Domínguez	Castro Caldelos
Daniel Ruíz Benito	Fontanar
Cristian Oliver García	Badía
Xavier Moreno García	Caldes Montbui
Oriol Fernández Ballesté	Sant Boi
Fernando Salguero Mateu	Reus
Jordi Jiménez Chedas	Badalona
Samuel Garia Martín	Pedro Muñoz
Pedro Moreno Casquero	Madrid
Carlos Ruiz de Viñaspe	Logroño
Alfredo Pérez Garcia	Orihuela
José M. Mairlot Barceló	Cartagena
Miguel Angel Alegre Arce	León
José A. Rosales Navarro	Purullena
Francisco Javier Palomo	Granada
Alfredo Jiménez Bernal	Illora
Damian Gisbert	Majadahonda
Miguel Angel Montesinos	Valencia
Javier Doménech Sempere	Bañares
Miguel A. Espinosa Marauri	Logroño
Javier Martínez Guerrero	Alfafar
Antonio Romero Sotoca	San Clemente
Angel Bigau Pedraza	Anglés
Felipe Priego Valladares	Elche
Pedro A. Saldaña Guerra	San Sebastian
Alejandro Royo Maestre	Alcanadre
José M. Cascales Iborra	Gandía
Juan José Saeta Palomino	Málaga
Enrique Condo Folgado	La Coruña
Iván Piña Rosario	A. de Henares
Carlos Méndez Tovar	Valdestillas
Ethel García Simón	Madrid
Juan Leandro del Viejo	Málaga
José Miguel López Parrado	Málaga
Oscar M. Muñoz García	Málaga
Gustavo Vivancos Pérez	La Laguna
Manuel Benítez Romero	Sevilla

GANADORES CAZADORA SONIC VS KNUCLES

Isabel Aparicio García	Zaragoza
Raúl Lázcoz Sáez	Bilbao
Miguel del Valle Lacosta	Zaragoza
Daniel Rawlings Albercio	Zaragoza
Julio Megia Navarro	Barcelona
Sebastian Toronto Ruíz	Mairena
Antonio Pérez Morato	Los Palacios
Oscar Guitiérrez Estegas	Zaragoza
Manuel Montero Trigo	Tarragona
Ivan Sánchez Sáiz	Reús
Jaime Lerza Ballerster	Muro
Adrián Baiko Stockum	Palma
Nicolás Aguirre Aguirre	Balcones
Daniel Peñalver Blas	T. de Ardoz
Jorge Cantí Vergés	Barcelona

GANADORES CARTUCHO SONIC VS KNUCLES PARA CONSOLA MEGADRIVE

Julio Ruìz Giménez	Valencia'
Enrique Olivares Torret	Algemesí
Juan Artes Figueres	Gandía
Carlos Pérez Alvarez	Tomares
Juan Pablo Novillo	Madrid

GANADORES STREET RACER

GANADOR NACIONAL STREET RACER (TENDRA OPCION A PARTICIPAR EN EL CONCURSO INTERNACIONAL)

Gabriel Fernández González	Burguillos

GANADORES CARTUCHO STREET RACER, CAMISETA Y TAZA.

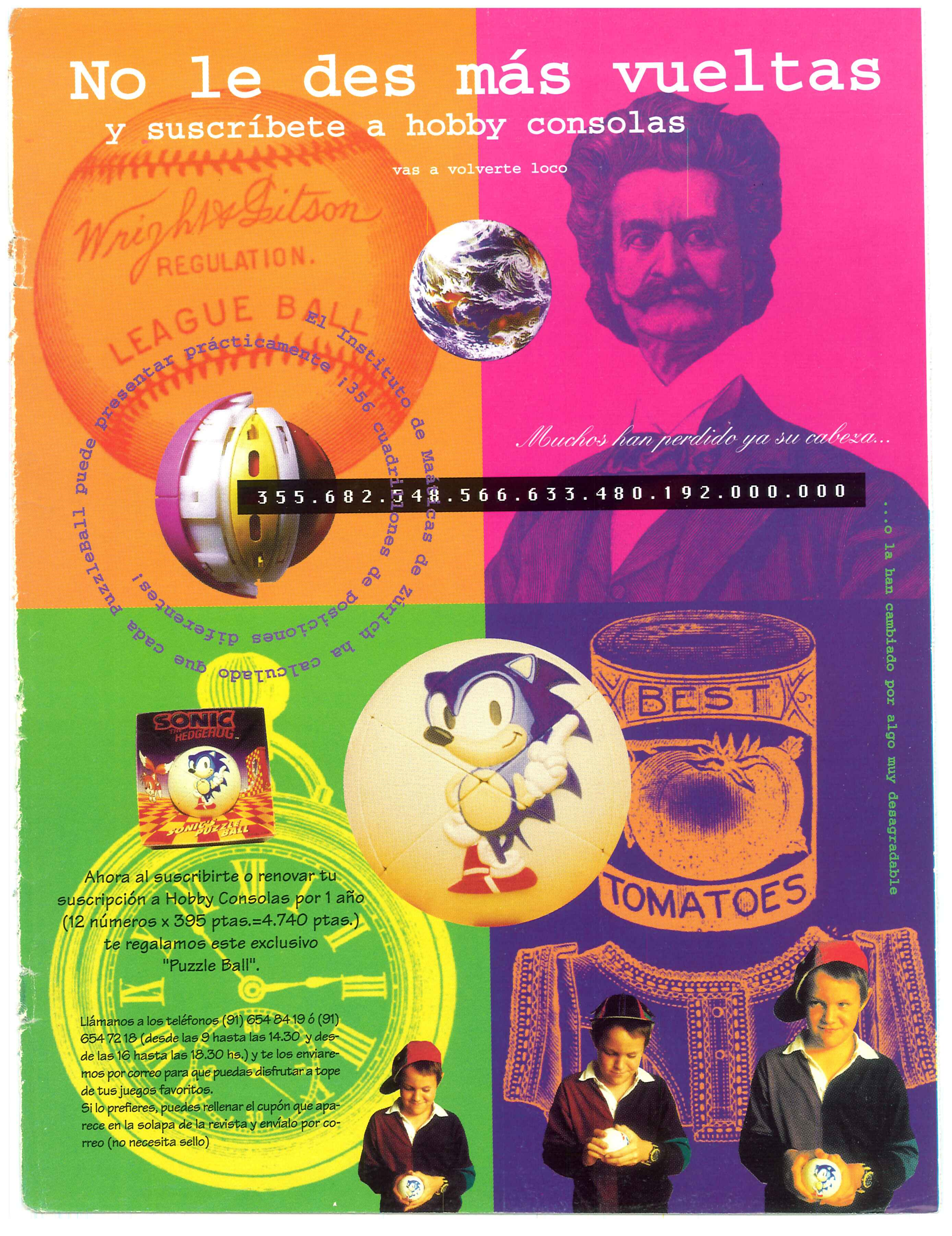
Francisco López Fuentes	Madrid
Joan Caba Alguersuari	Castelar Vallés
Sergi Font Ritort	Mataró
Pablo Sanchez López	El Ferrol
Pedro Presumido Marrero	Salvo Alto
Raúl Puerto del Barrio	Castellón
Ignacio Güetes Andrinal	T. Ardóz
Diego Ruiz Herrero	Oviedo
Elia de la Herranz Recio	Sevilla

GANADORES CARTUCHO F1 POL POSITION CAMISETA Y TAZA STREET RACER

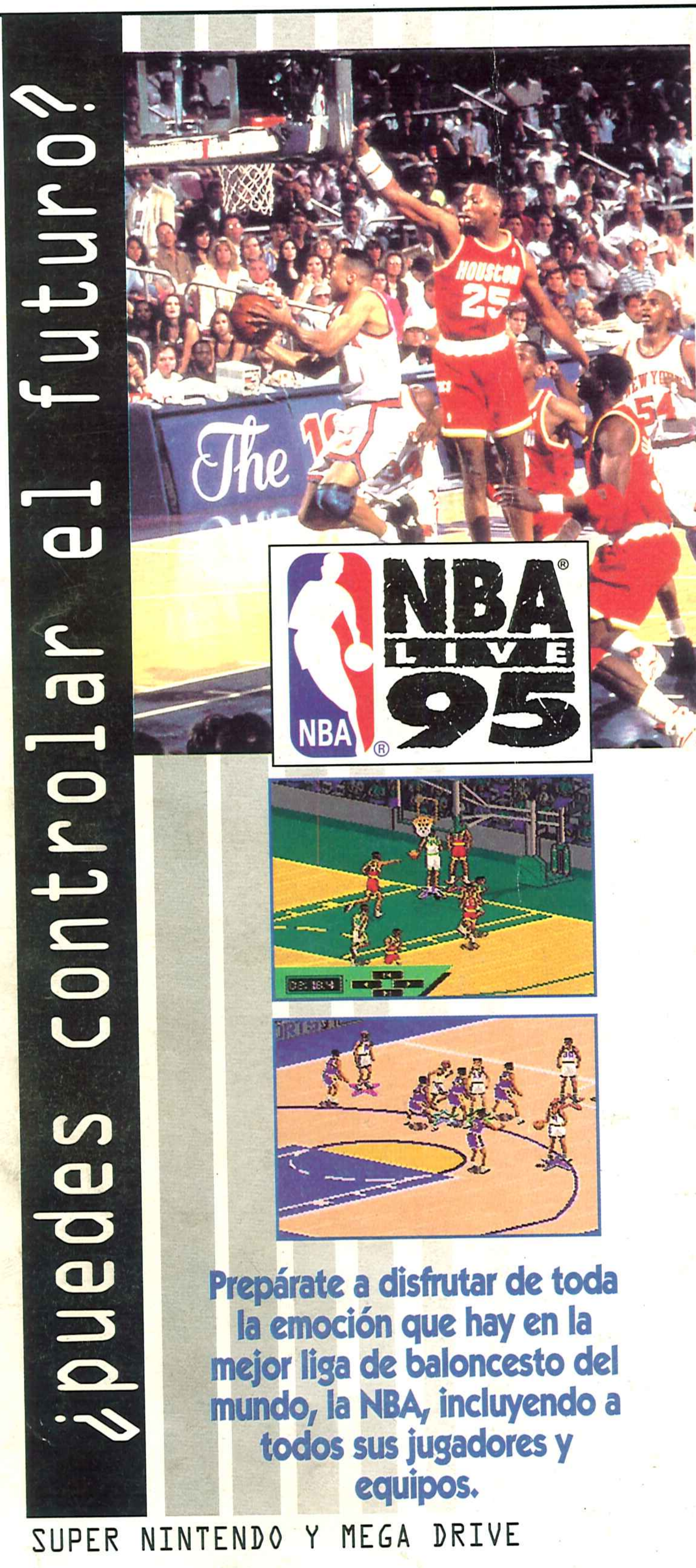
Ramón Royo Giner	Tarragona
Alvaro Ansola Montero	Santoña
Raúl Jiménez Martín	Granada
Hilario Bustos Matilla	Salamanca
Dídac Molina Peig	Barcelona

GANADORES CAMISETA Y TAZA STREET RACER

David García Díaz	Aranjuez
Emilio Matarranz Pascual	Madrid
Rafael Gª Pertusa Morales	Alicante
Raúl Gutiérrez Grima	Barcelona
José Arenas Caballero	Aranjuez
Pablo García Fernández	Torrelavega
Raquel Palancar Rguez.	Madrid
Javier Santos García	Madrid
Nuria Espinosa Nazar	Barcelona
Pablo de María Yuste	Madrid
Paloma Peña Herrán	Pozuelo
Angela Pérez Brasero	Alcobendas
Ana González Sánchez	Madrid
Carlos Fuster Manuel	Valencia
Fca. Sacristán Santos	Madrid
Luis E. Bellot Cortés	Guadalajara
Jorge López Pintado	Madrid
Dolores Durán López	Madrid
Javier Torán Martí	Pto. Sagunto
Mª Eugenia Navascúes	Madrid



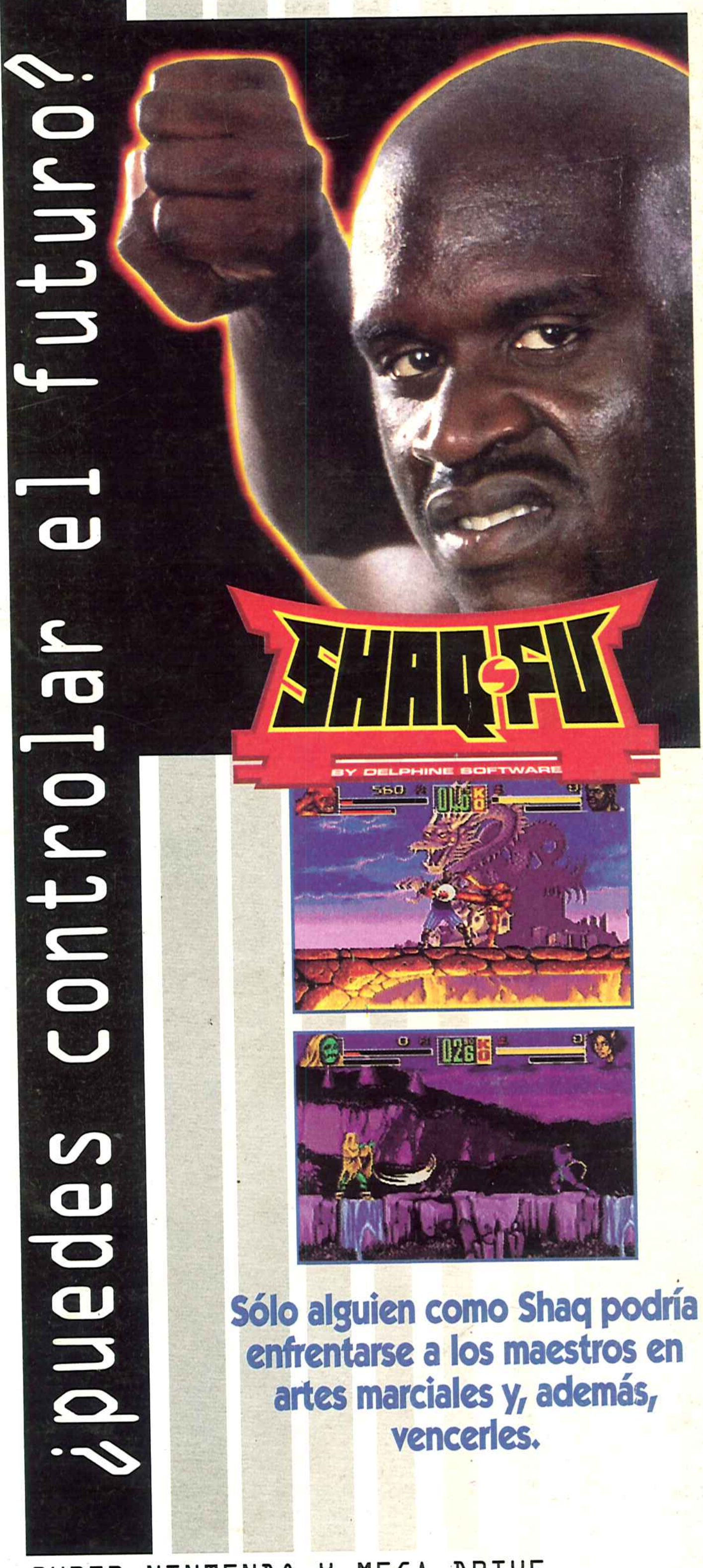
No le des más vueltas
y suscríbete a hobby consolas
vas a volverte loco
Wright & Ditson
REGULATION.
LEAGUE BALL
El Instituto de Maáticas de Zürich ha calculado que cada puzzleBall puede presentar prácticamente ¡356 cuadrillones de posiciones diferentes!
Muchos han perdido ya su cabeza...
355.682.548.566.633.480.192.000.000
...o la han cambiado por algo muy desagradable
BEST
TOMATOES
SONIC THE HEDGEHOG
SONIC PUZZLE BALL
Ahora al suscribirte o renovar tu suscripción a Hobby Consolas por 1 año (12 números x 395 ptas.=4.740 ptas.) te regalamos este exclusivo "Puzzle Ball".
Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las 9 hasta las 14.30 y desde las 16 hasta las 18.30 hs.) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.
Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíalo por correo (no necesita sello)





Software © 1994 Electronic Arts. Package desing © 1994 Electronic Arts. EA Sports, the EA Sports, 4 way play, <If it's in the game, it's in the game>are trademarks of Electronic Arts. Electronic Arts is a registered trademark of Electronic Arts. The indicidual NBA and NBA team insignias depicted are trademark which are exclusive property of the NBA and respective teams and may not be reproduced without the writen consent of NBA Properties, Inc. Starter, Topps and Topps Stadium Club are trademarks of their respective owners used by permission.







Versión Super Nintendo destribuida por Ocean Software Ltd. con licencia de Nintendo. Delphine Software International es una marca registrada de Delphine Software International. Shaq es una marca registrada de Mine O'Mine, Inc. Nintendo y Super Nintendo Entertainment System son marcas registradas de Nintendo. Sega y Mega Drive son marcas registradas de Sega Enterprises Ltd. Ocean es una marca registrada de Ocean. Electronic Arts es una marca registrada de Electronic Arts.



DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Telf.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61**